NEON GENESIS EVANGELION ENCYCLOPEDIA

Volume 0:1

Spirito dell'opera:

Questa *Encyclopedia* si propone come uno strumento complementare alla visione degli episodi della serie di *Neon Genesis Evangelion*, principalmente finalizzato a completarne, approfondirne, esplicarne e talvolta commentarne la narrazione. Molti elementi di questa produzione animata (o *anime*, per utilizzare il corrispondente termine giapponese) sono spesso appena accennati nel corso della storia, ma nascondono in realtà uno studio e una ricchezza di dettagli di certo meritevoli di essere evidenziati e apprezzati. Quello di *Evangelion* è infatti un vero e proprio universo, un mondo credibile e affascinante che l'*Encyclopedia* si propone di valorizzare.

La lettura di quest'opera è pertanto consigliata soltanto in seguito a un'attenta visione preliminare degli episodi della serie ai quali ogni volume si riferisce. Quanto riportato nelle pagine che seguono è sempre confermato e attendibile al cento per cento; la saltuaria opinabilità di talune notizie è di contro sempre ed esplicitamente evidenziata.

Organizzazione dei contenuti:

Ogni volume dell'*Encyclopedia* è diviso in quattro aree a tema intitolate, nell'ordine, *Main Files*, *Explanation Files*, *Note Files* ed *Eva World*:

- L'area *Main Files* (MF), contraddistina dal colore viola, contiene corposi dossier monografici dedicati ai principali elementi della serie, presentati parallelamente alla loro entrata in scena, ma relativamente estrapolati dal tessuto narrativo e pertanto di valenza assoluta.
- L'area *Explanation Files* (EF), contraddistinta dal colore arancione, contiene invece spiegazioni e approfondimenti ordinati e messi in relazione alle precise scene degli episodi trattati nel volume. Le notizie contenute in questa sezione non hanno pretesa di assolutezza, pur potendo talvolta costituire delle integrazioni o estensioni contestuali dei *Main Files*.
- L'area *Note Files* (NF), contraddistinta dal colore verde, contiene la riproduzione adattata in italiano di tutti quei cartelli giapponesi presenti negli episodi relativi al volume, ma non titolati a video a causa della loro eccessiva dimensione o complessità.
- L'area *Eva World* (EW), contraddistinta dal colore azzurro, è uno spazio dai contenuti più duttili, che raccoglie materiali di varia natura, generalmente meno impegnativi rispetto a quelli delle tre sezioni precedenti, come curiosità, divertissement e creazioni umoristiche, spesso vere e proprie chicche dedicate agli intenditori. Ospite fisso dell'*Eva World* è lo spazio intitolato *Otaku Club*, che propone commenti e dettagli da veri fanatici dell'animazione (definiti in Giappone, appunto, *Otaku*) sugli episodi relativi al volume.

Utilizzo dei numeri di counter, dei richiami e dell'indice analitico:

Tutti i materiali contenuti nelle aree *Explanation Files* e *Note Files* sono accompagnati dai numeri di counter corrispondenti all'inizio (o all'istante) delle scene alle quali si riferiscono, così da permetterne una più celere ricerca. Per sincronizzare il counter di un videoregistratore con il sistema di riferimento utilizzato dall'*Encyclopedia* è sufficiente resettarlo al momento esatto dell'mizio della sigla di testa di ogni episodio, ma è tuttavia indispensabile che detto counter sia organizzato in ore/minuti/secondi e non in successione numerica progressiva. Restano in ogni caso utilizzabili come riferimento le immagini disposte a integrazione del testo, sempre corrispondenti alla scena indicata.

Le varie parti dell'*Encyclopedia* contengono richiami, sempre interni al volume, che rimandano di sezione in sezione per la trattazione dei vari aspetti di uno stesso argomento. Per essere più facilmente individuabili all'interno del testo, tali richiami sono sempre indicati fra parentesi quadre e si compongono esclusivamente dell'abbreviazione 'cfr' (confronta) e della sigla della particolare area a cui si rimanda.

L'indice analitico contiene i numeri delle pagine in cui sono trattati (o almeno significativamente citati) tutti i più importanti termini presenti nel volume. Il colore con cui ognuno di questi numeri è scritto indica in quale delle quattro aree dell'*Encyclopedia* siano contenute le notizie in questione, secondo la sopracitata attribuzione di un colore distintivo a ciascuna delle sezioni dei volumi. La scrittura in **grassetto** del numero di pagina indica una trattazione approfondita dell'argomento corrispondente, quella in caratteri normali ne identifica invece una di minore dettaglio e quella in *italico*, infine, una citazione ritenuta significativa.

NEON GENESIS EVANGELION ENCYCLOPEDIA

Volume 0:1

Episodio 1: L'attacco dell'Angelo
ANGEL ATTACK

Episodio 2: Soffitti sconosciuti
THE BEAST

Prefazione pag. 2

Indice sommario pag. 3

Main Files:
- *Il 3° Angelo* pag. 4
- *Automi umanoidi Evangelion* pag. 7
- *Neo Tokyo-3* pag. 12

Explanation Files:
- Episodio 1 (PARTE A e PARTE B) pag. 14
- Episodio 2 (PARTE A e PARTE B) pag. 25

Note Files:
- *La fotografia di Misato* pag. 34
- *Progetto per il Perfezionamento dell'Uomo* pag. 35
- *Il cartello informativo sul piano di costruzione* pag. 36
- *La scheda di residenza di Shinji* pag. 37
- *La tabella dei turni di Shinji e Misato* pag. 38
- *La notifica di trasferimento di Shinji* pag. 39

Eva World:
- Otaku Club (Episodio 1 ed Episodio 2) pag. 40
- Art Gallery pag. 42

Indice analitico pag. 46

Credits pag. 47

Main Files

Il 3° Angelo (visione frontale)

Il 3° Angelo

- **THIRD ANGEL**
- **Apparizione in scena: Episodio 1 e 2**

Benché il suo aspetto e le sue dimensioni siano assai diverse da quelle di un uomo, la struttura fondamentale di questo essere resta simile a quella di una figura umana: il 3° Angelo non ha una testa, intesa come appendice dispari preposta ad accogliere la maggior parte degli organi sensoriali esterni, ma si erge e cammina su due *gambe*, ed è dotato di due *braccia* perfettamente mobili, utilizzate sia nello spostamento che nel combattimento, entrambe terminanti con *mani* prensili ciascuna fornita di tre *dita*; diversamente dagli uomini, i suoi arti superiori si estendono però molto più in basso del corpo. Sul lato frontale della parte alta del tronco, il 3° Angelo presenta una sorta di disco mobile di colore chiaro, simile alla faccia di un essere vivente e denominato pertanto *faccia a disco*, in cui si notano due fori che, in maniera del tutto analoga a degli occhi, si chiudono con ritmo irregolare per brevi istanti. Se questi elementi abbiano realmente delle funzioni biologiche proprie simili a quelle di una testa e degli occhi comunemente intesi resta in effetti incerto, anche se il loro orientamento, in apparenza sempre determinato in base alla posizione del presunto centro di interesse visivo dell'Angelo, lo lascerebbe facilmente supporre.

Il 3° Angelo (visione posteriore)

Di sicuro, il 3° Angelo è in grado di agire sia sulla terraferma che in mare, mentre le sue capacità di volo sembrerebbero invece limitate ad ampi balzi, accompagnati da forti emissioni di luce e, apparentemente, di calore. Sui lati esterni delle sue *gambe* si possono notare due parti mobili simmetriche simili a branchie, il cui interno mostra una struttura lamellare di colore rosa. In ambiente marino è acclarato come queste parti siano deputate quantomeno all'espulsione dell'acqua (introdotta all'interno dell'Angelo tramite due aperture verticali disposte simmetricamente nella parte bassa del *corpo*, in grado di aprirsi e chiudersi in maniera simile a delle valvole), tuttavia non è chiaro se in generale si tratti effettivamente di organi deputati alla respirazione, alla termoregolazione o alla propulsione in ambiente acquatico. In effetti, non è accertato neanche se questo essere respiri o meno, tuttavia la sua possibile natura organica sembrerebbe confermata da vari fattori: dalle sue ferite fuoriesce un liquido di colore generalmente bluastro (o più raramente rosa) simile a sangue; il suo corpo presenta una certa elasticità (nelle parti di colore verde scuro, mentre quelle più chiare, in minoranza, parrebbero al contrario caratterizzate da una elevata durezza) e in particolare le sue *braccia* si gonfiano in occasione di particolari sforzi, cosa che potrebbe far pensare ad un'azione muscolare.

Per quanto riguarda invece le sue capacità di combattimento, è indubbio che queste siano decisamente molto elevate. Dal punto di vista della difesa, il 3° Angelo è infatti in grado di sviluppare un *A.T.Field* **[cfr EF]** sufficientemente potente per resistere a qualsiasi tipo di arma convenzionale, come dimostrano il fallimento dell'attacco delle armate delle Nazioni Unite e della potentissima *mina N²* **[cfr EF]**, in grado di danneggiarlo solo superficialmente. Sono inoltre certe le sue capacità di rigenerazione, che gli permettono di ripristinare le parti eventualmente danneggiate e persino di potenziare le sue funzioni. Dal punto di vista dell'attacco, al di là della sua capacità di combattimento corpo a corpo (particolarmente elevata soprattutto in virtù della sua enorme mole, del suo peso e della sua struttura come si è detto quasi antropomorfa) l'Angelo può inizialmente utilizzare una coppia di armi da punta incorporate nei suoi arti superiori, dette *lance protrattili*. In posizione di riposo, queste *lance* sono infatti contenute proprio negli *avambracci*, spuntando solo per una piccola porzione dai *gomiti*. L'utilizzo di una di queste armi, peraltro perfettamente indipendenti l'una dall'altra, è preceduto dall'estensione, sempre sul retro del gomito, di detta porzione sporgente. La *lancia* inizia quindi ad emanare una luce rosa, effetto che permane per tutta la durata del suo utilizzo, e scorrendo internamente all'*avambraccio* fuoriesce da un piccolo disco rosso presente al centro di entrambe le *mani* dell'Angelo, dando così luogo ad un attacco. L'attacco si esaurisce tuttavia in questa protrazione della *lancia* (da ciò il nome) che, non potendo fermarsi una volta fuoriuscita dalla *mano*, si ritrae subito nell'*avambraccio* per eseguire quindi un secondo attacco o, alternativamente, tornare in posizione di riposo. È da notare come la lunghezza di dette *lance* sia, durante gli attacchi, spesso notevolmente superiore a quella delle stesse

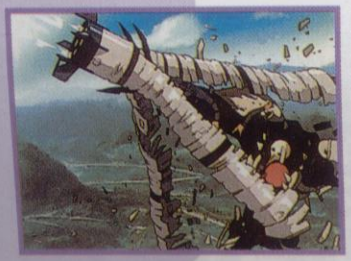
Il 3° Angelo spicca un balzo

Il 3° Angelo si rigenera

L'A.T.Field del 3° Angelo

Il 3° Angelo utilizza una delle sue lance protrattili

I raggi lanciati dalla seconda faccia a disco del 3° Angelo



Il 3° Angelo afferra il missile nemico

lance a riposo, ponendo numerosi interrogativi sulla natura a livello microscopico di queste armi: la loro elevata capacità di perforazione sembrerebbe infatti escludere che siano composte di materia elastica, si suppone invece che la loro efficacia sia legata alla luce emanata in fase di attacco, che potrebbe persino rimandare a una natura non necessariamente 'solida' delle *lance* stesse, in questo caso ricondotte al solo raggio di luce, o a una coesistenza di entrambi gli aspetti. In ogni caso, queste tremende *lance protrattili* sono manovrabili con la medesima naturalezza e con lo stesso, amplissimo, specchio d'azione delle *braccia*, mentre a riposo non costituiscono il minimo ingombro, altre caratteristiche che le rendono particolarmente versatili e pericolose in battaglia.

È inoltre interessante notare come, dopo essere riuscito ad afferrare con una *mano* un missile nemico **[cfr EF]**, l'Angelo riesca ad imparare da questa esperienza l'esistenza e l'utilizzo di armi volanti e a lungo raggio: in seguito ai pur superficiali danni subiti dall'esplosione della *mina N²* infatti, il 3° Angelo provvede alla propria rigenerazione, scoprendo inoltre una seconda *faccia a disco* del tutto simile alla prima, rimasta danneggiata. Dai due fori di questa seconda *faccia* vengono però lanciati potentissimi raggi dall'elevato potenziale esplosivo e distruttivo, dimostrando non solo l'attitudine dell'Angelo a potenziare le proprie funzioni belliche, ma anche la sue capacità di apprendimento: questi raggi replicano infatti proprio l'efficacia del missile da lui precedentemente afferrato, mentre una loro inspiegata particolarità è quella di generare esplosioni dalla misteriosa forma di croce latina.

Il punto debole di questo Angelo sembra essere rappresentato da una sfera lucida e perfettamente levigata di colore rosso detta *nucleo*, incastonata al centro del suo *corpo*. La natura e le funzioni di questa sfera sono sconosciute, mentre sono accertate la sua elevata durezza e la capacità di emanare una luce dello stesso colore. A pochi istanti dalla distruzione del proprio *nucleo* infatti, il 3° Angelo esplode generando una detonazione di immane potenza, tentando inoltre di coinvolgere in questa esplosione (anch'essa cruciforme) l'Eva-01, avvolgendolo con il proprio corpo dopo essersi 'fluidificato' e quindi trasformato in un'unica, grande sfera. Questo disperato tentativo dimostra l'ultima delle capacità note del 3° Angelo, quella cioé di plasmare il proprio stesso corpo, anche se resta del tutto sconosciuto il legame tra questa sua funzione e la sua esplosione, così come non è chiaro se quest'ultima sia il diretto effetto della distruzione del nucleo, oppure un vero e proprio attacco suicida attuato in vista di una ormai inevitabile terminazione, dagli effetti però non necessariamente detonanti e distruttivi.

Il 3° Angelo fluidifica e modella il suo corpo

L'esplosione cruciforme del 3° Angelo

Automi umanoidi Evangelion

- **MULTI-PURPOSE HUMANOID FIGHTING MACHINE EVANGELION**
- **Apparizione in scena: dall'Episodio 1**

Prodotte a costi elevatissimi, le *Macchine da Combattimento Umanoidi Multifunzione Evangelion* (così come sono definite nella loro denominazione ufficiale) rappresentano i più avanzati strumenti da battaglia mai costruiti, le armi definitive concepite per essere in grado di contrastare e distruggere gli esseri denominati *Angeli*. Il loro sviluppo è stato condotto in segreto dall'*Agenzia Speciale Nerv* nell'arco di ben quattordici anni e sempre alla Nerv sono affidati la loro messa in funzione e il loro impiego effettivo. Dal punto di vista scientifico, l'insieme di questi tre compiti costituisce il *Progetto E*, attualmente sotto la responsabilità e la direzione della dottoressa Ritsuko Akagi, della *Prima Sezione* del *Reparto Tecnologico* del Quartier Generale (sede centrale) della Nerv, mentre la direzione delle applicazioni operative degli Evangelion è al momento affidata al Capitano Misato Katsuragi, della *Prima Sezione* del *Reparto Operativo*. Al momento dell'inizio della narrazione, sono state completate tre unità Evangelion o, come vengono più spesso chiamate dagli addetti, tre 'Eva': l'unità-00 (*Prototipo*), l'unità-01 (*Esemplare Sperimentale*) e l'unità-02 (*Modello da Produzione*, ancora in fase di messa a punto presso la *terza divisione* della Nerv, in Germania), mentre altre unità Eva sono in fase di sviluppo nelle diverse divisioni della Nerv dislocate in tutto il Globo.

L'unità Evangelion 01

L'unità Evangelion 00

Sotto la loro corazza (realizzata nelle sue varie parti con materiali di differente elasticità o durezza, per meglio adattarsi al movimento) gli Evangelion sono umanoidi viventi, integrati con parti meccaniche ma primariamente caratterizzati da una struttura organica di base comprendente sistemi ed apparati propri, come quello nervoso, quello osseo e quello circolatorio. La composizione dei liquidi organici delle varie unità Eva può tuttavia mostrare differenze anche evidenti (per esempio il colore dei liquidi stessi). Gli Evangelion sono inoltre in grado di rigenerare le proprie ferite e le parti del proprio corpo rimaste danneggiate, nonché di sviluppare un *A.T.Field* **[cfr EF]**.

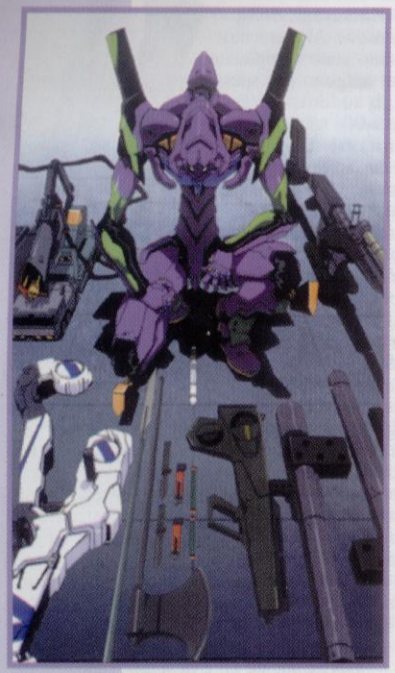
Normalmente gli Eva si muovono alimentati da un cavo esterno denominato *Umbilical*

L'umanoide sotto la corazza dell'unità Evangelion 01

L'unità-01 danneggiata perde liquidi organici

Cable **[cfr EF]**, che provvede a fornire l'energia elettrica necessaria al funzionamento dei loro circuiti. Tuttavia gli Evangelion sono anche in grado di operare, seppur per un tempo limitato (variabile approssimativamente tra i sessanta secondi e i cinque minuti in relazione al regime di utilizzo), sfruttando l'energia accumulata in una batteria interna. Il sistema di alimentazione indipendente si rende indispensabile sia nel caso di particolari operazioni che richiedano un'elevata mobilità o ampio raggio di azione, sia nell'eventualità che si renda necessario sostituire l'*Umbilical Cable* nel corso di un'operazione (per esempio per essere stato danneggiato o reciso, o comunque qualora questo si dimostri troppo corto). Il passaggio tra alimentazione interna ed esterna (e viceversa) avviene in maniera automatica e pressoché istantanea.

L'Evangelion è dunque primariamente un'arma da combattimento a corto/medio raggio pensata per agire sulla terraferma e pertanto gli sono precluse, senza l'utilizzo di appositi equipaggiamenti opzionali, capacità di volo o di operare in immersione. Nel combattimento terrestre, invece, gli Eva non necessitano di nient'altro che del loro equipaggiamento di base (detto *Tipo B* **[cfr EF]**) e dimostrano caratteristiche di elevata agilità, velocità (in corsa) e, più generalmente, di estrema versatilità. La grande forza degli Evangelion risiede infatti proprio nell'attitudine alla multifunzione: grazie in primo luogo alla loro struttura antropomorfa, gli Eva sono in grado di utilizzare un numero potenzialmente illimitato di armi proprie e dedicate, sia di difesa che d'attacco, da taglio, da punta o da fuoco, ma anche di servirsi di armi improprie recuperate nelle situazioni più disparate, oltre che ovviamente di combattere a mani nude. Altrettanto decisiva in battaglia è la loro altissima manovrabilità, frutto in primo luogo del loro avveniristico sistema di guida, denominato *interfaccia neurale*.

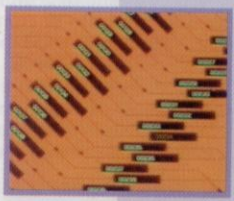


Evangelion 01 e armi dedicate

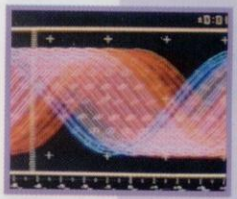
Il pilota di un'unità Eva è alloggiato in una sorta di capsula cilindrica detta *Entry Plug* **[cfr EF]**, che viene inserita nella zona della colonna vertebrale dell'automa umanoide, all'altezza della cervice. L'abitacolo viene quindi completamente riempito con uno speciale liquido, denominato *LCL* **[cfr EF]**, in grado di favorire la connessione nervosa tra l'Evangelion e il suo pilota. Queste condizioni sono sufficienti per dare inizio alla *fase di connessione*, durante la quale i sistemi nervosi dell'Evangelion e del pilota vengono appunto connessi (a partire dal cosiddetto *nervo A*^{10}, principale responsabile di detta connessione **[cfr EF]**) e quindi posti in sincronia; esistono tuttavia anche speciali tute, chiamate *Plug Suit* **[cfr EF]**, in grado di favorire ulteriormente questo processo ed ottimizzarne gli effetti, e soprattutto appositi *Diademi d'Interfaccia* **[cfr EF]**, che rappresentano l'equipaggiamento fondamentale per la guida di un'unità Eva.

Una volta instaurata con successo la connessione nervosa, il pilota è in grado di comandare a proprio piacimento l'umanoide, principalmente pensando di agire con il proprio stesso corpo (sistema di *interfaccia cerebrale*, per il quale sono selezionabili più lingue) e utilizzando altresì due semplici *leve di controllo*, appositamente collocate all'altezza delle mani del pilota. Il livello e la qualità della sincronizzazione sono espressi da un valore percentuale detto *tasso di sincronia* e da appositi grafici chiamati *sincrografie*, che visualizzano le *curve armoniche* relative alla connessione nervosa; in generale a un più elevato *tasso di sincronia* si associa un maggiore e più preciso controllo dell'umanoide, ed esiste pertanto un valore di sincronizzazione definito 'minimo', che rappresenta il limite da superare affinché la connessione nervosa si renda operativa. Il *tasso di sincronia* può infatti variare tanto in conseguenza di caratteristiche intrinseche (quindi permanenti) del soggetto posto alla guida dell'Eva, quanto in seguito alle sue particolari condizioni contingenti, per esempio

Interno di un'Entry Plug



Schema dei collegamenti nervosi tra unità Eva e pilota



Sincrografie e curve armoniche relative alla connessione nervosa

Un esempio di combattimento corpo a corpo dell'Eva-01

emotive o psicologiche (quindi temporanee). Da tali considerazioni emerge chiaramente come non tutti i soggetti possiedano le capacità necessarie per pilotare un Evangelion, ed è pertanto stato fondato uno speciale istituto, chiamato *Istituto Marduk*, deputato alla ricerca e alla selezione di potenziali piloti **[cfr EF]**.

Al di là delle incredibili prestazioni a livello di controllo, l'*interfaccia neurale* comporta la condivisione da parte del pilota di alcuni degli impulsi nervosi dell'umanoide. È il caso del dolore provocato dagli eventuali danni e ferite subiti in battaglia dall'Evangelion, laddove gli stimoli sensoriali 'principali' dell'umanoide non ricadono direttamente o necessariamente sul pilota, che, per esempio, continua a vedere con i propri occhi l'interno dell'abitacolo, sul quale vengono poi trasferite le immagini esterne integrate con sistemi di comunicazione e segnalazione addizionali **[cfr EF]**. Gli Evangelion sono inoltre generalmente seguiti in tutte le loro funzioni da un *centro di controllo*, rappresentato ad esempio dal *Ponte di Comando* della base della Nerv durante le operazioni vere e proprie, oppure da appositi laboratori (*stanze di controllo*) nelle simulazioni d'addestramento e nei test di sincronia, così come sono costantemente monitorate le funzioni vitali e l'attività cerebrale dei relativi piloti, la connessione nervosa, il *tasso di sincronia* e le *curve armoniche*. In particolare, dal *centro di controllo* è possibile trasmettere all'Evangelion tutta una serie di *Comandi Indotti*, come l'abbassamento artificiale del livello di connessione nervosa (attuato in genere al fine di limitare le ripercussioni psicologiche sul pilota dei danni subiti dall'Eva), l'espulsione forzata dell'*Entry Plug*, o il distacco dell'*Umbilical Cable*. Tutte queste possibilità di monitoraggio e comando possono però venire meno (in parte o nella loro totalità) qualora l'automa umanoide vada fuori controllo, a causa di anomalie nel sistema di interfaccia neurale, di problemi di connessione nervosa, o di disfunzioni dovute a danni subiti in battaglia: in questi casi può infatti verificarsi che l'Evangelion non riceva o accetti più i segnali trasmessigli dal suo centro di controllo (con il quale può talvolta venire ad essere interrotta qualsiasi comunicazione, comprese persino quelle relative al semplice monitoraggio del pilota).

***Unità-01 in** fase di raffreddamento*

Una delle** gabbie **dedicate alle unità Eva

***Schermata di controllo dei** blocchi di ancoraggio*

Preparativi di lancio dell'unità-01

Quando non attive, le unità Eva sono solitamente alloggiate in apposite e gigantesche strutture denominate *gabbie,* e tenute in posizione da una *struttura di ancoraggio* composta da numerosi *blocchi* e fermata da vari *gruppi di sicure*; spesso le *gabbie* sono inoltre riempite da uno speciale liquido di conservazione e in questo caso l'Eva è detto in *fase di raffreddamento*. In questo stato di stand-by, generalmente l'*Entry Plug* non è inserita nell'Eva, mentre al suo posto può essere alloggiata una apposita *Capsula di Stazionamento*.

L'*attivazione* di un Evangelion avviene secondo una procedura determinata e tipizzata, che inizia con l'inserimento dell'*Entry Plug* e con il collegamento dell'alimentazione, comprende tutti i vari stadi della *fase di connessione* del pilota e termina con l'entrata in funzione dell'Eva. Tutti le fasi di tale processo sono in genere strettamente seguite e sorvegliate dal *ponte di comando* o da un altro *centro di controllo,* anche in previsione degli eventuali problemi o anomalie di connessione e di sincronia che possono insorgere durante la procedura, in grado di mandare l'umanoide fuori controllo e causare la contaminazione mentale del pilota; l'*attivazione* di un Evangelion può comunque essere comandata anche dal pilota stesso, anche grazie a *leve di controllo*, purché l'unità sia alimentata. Il mantenimento della connessione nervosa può invece venire messo a rischio dai danni subiti dall'Evangelion nel corso di un'operazione e dai corrispondenti disturbi psicologici a carico del pilota: in relazione a queste eventualità è quindi possibile che un Eva resti inattivo per *tasso di sincronia* insufficiente anche nel corso di un'operazione, oppure che i danni e le anomalie di *interfaccia neurale* mandino l'unità fuori controllo nel mezzo di una battaglia.

È infine contemplato il pericoloso stato di *berserk* **[cfr EF]** degli Eva: in questi rari casi (in genere coincidenti con episodi di unità Eva parzialmente o totalmente fuori controllo) l'umanoide inizia ad agire in preda ad un'incontrollabile ed apparentemente istintuale furia distruttiva. Le cause e le modalità del *berserk* di un Evangelion sono tuttavia ancora incerte.

***Posizionamento dell'unità-01 su di una** rampa di lancio*

L'unità-01 rigenera la parte danneggiata di un suo arto

L'unità-01 ferma per** tasso di sincronia **insufficiente

***La furia distruttiva di un Evangelion in** berserk*

Neo Tokyo-3

- **ANTI-ANGEL FORTRESS CITY NEO TOKYO-3**
- **Apparizione in scena: dall'Episodio 1**

Situata nella zona di Hakone, a sua volta contenuta nella prefettura di Kanagawa, l'avveniristica città di Neo Tokyo-3 si erge in una piana limitrofa al lago Ashino e praticamente circondata da rilievi montuosi. La superficie geografica della città è suddivisa in *aree*, contrassegnate con una numerazione cardinale a partire dall'*Area Zero* (situata centralmente). Il tessuto urbano è invece strutturato in corrispondenti *distretti*, ognuno identificato da una lettera dell'alfabeto latino, più il *Distretto Centrale*, e può inoltre essere suddiviso in *città vecchia*, costituita nella sua maggior parte da caseggiati di modeste dimensioni, e *città nuova*, che al contrario si compone di moderne costruzioni e comprende inoltre gli *Edifici Corazzati* **[cfr EF]** e gli *Edifici Armati*. Al di sotto della città, invece, si estende l'immenso *Geo Front* **[cfr EF]**, l'area colonizzata del sottosuolo dove ha sede il Quartier Generale della Nerv **[cfr EF]**.

La città di Neo Tokyo-3

Città vecchia e città nuova

Le Torri Solari di Neo Tokyo-3

Neo Tokyo-3 (assetto standard)

Neo Tokyo-3 (assetto da battaglia)

Anche se ufficialmente Neo Tokyo-3 viene propagandata solo come città destinata a succedere a Neo Tokyo-2 quale capitale del Giappone, i suoi scopi effettivi sono quelli di resistere agli attacchi degli *Angeli* e soprattutto di costituire il campo di battaglia ideale per gli Evangelion nei combattimenti contro questi misteriosi nemici. In vista di queste sue primarie funzioni, che costituiscono dunque i reali intenti della sua stessa costruzione, Neo Tokyo-3 è stata pertanto fornita di particolari sistemi di difesa, contrattacco e supporto bellico, tanto da renderla una vera e propria città-fortezza. Gli *Edifici Armati*, apparentemente normali grattacieli, nascondono in realtà uscite per gli Eva, riserve o munizioni delle armi a loro dedicate e, più in generale, sistemi d'appoggio per le battaglie contro gli *Angeli*; anche le aree limitrofe alla città, inoltre, nascondono spesso sistemi di intercettazione antiaerea e terrestre, generalmente mimetizzati con il paesaggio.

Gli *Edifici Corazzati* (che relativamente ai loro rispettivi *distretti* di appartenenza si considerano raggruppati in *blocchi*, ordinati numericamente a partire dal *Primo Blocco*, più il *Blocco Centrale*, corrispondente al *Distretto Centrale*) sono invece speciali costruzioni residenziali o comunque civili, adibite principalmente alla difesa: in vista di un attacco nemico, (e quindi generalmente in seguito alla dichiarazione di uno *stato di emergenza straordinaria*), Neo Tokyo-3 viene portata in assetto da battaglia e tutti gli *Edifici Corazzati* sono fatti rientrare nel sottosuolo per mezzo di speciali elevatori. In questo modo tali costruzioni, che rappresentano in pratica tutti i più grandi ed imponenti palazzi della città, si vengono a trovare come 'appese' alla volta del *Geo Front*, e assumono pertanto il nome di *Edifici Cielo* **[cfr EF]**. Questi speciali edifici non sono comunque equamente distribuiti su tutto il tessuto urbano: come già accennato essi sono al contrario concentrati nella cosiddetta *città nuova*, ed in particolare tutti contenuti in nove precisi distretti, disposti secondo una pianta a forma di croce greca avente il suo centro proprio nel *Distretto Centrale*.

Edifici Cielo ***sulla volta del*** *Geo-Front*

Edifici Cielo ***(dettaglio)***

La funzione degli *Edifici Corazzati* non si esaurisce però nella sola difesa dei civili che vi possono essere alloggiati, ma consiste altresì nel mantenere questi ultimi perfettamente all'oscuro di quanto possa accadere in superficie durante le battaglie. Analoghe funzioni sono svolte anche da numerosi rifugi, appositamente predisposti per accogliere tutti i civili che non siano già al sicuro negli *Edifici Corazzati*.

All'estrema periferia della città, praticamente a ridosso del vicino lago Ashino, è invece situato il gruppo delle cosiddette *Torri Solari* **[cfr EF]**. Questi speciali edifici, dalla caratteristica struttura alta e stretta, sono in grado di catturare la luce del sole e assorbirne l'energia, costituendo un'importante fonte di approvvigionamento energetico del Quartier Generale della Nerv e della città stessa.

Uscita di un *Edificio Cielo*

La popolazione di Neo Tokyo-3 è costituita in massima parte dalle famiglie degli addetti ai lavori per la sua stessa manutenzione e costruzione (che al momento dell'inizio della narrazione, anche se prossima al completamento, è ancora in corso), ma soprattutto dalle persone in relazione con la sede centrale della Nerv, mentre gli abitanti del luogo risalenti a prima dell'edificazione della città-fortezza rappresentano una netta minoranza dei residenti totali.

Mappa di Neo Tokyo-3 (visibile il lago Ashino)

Explanation Files

Episodio 1:
L'attacco dell'Angelo
ANGEL ATTACK

Data della prima messa in onda (in Giappone): 4 Ottobre 1995

Questo episodio può essere a giusto titolo considerato come la metà di un sorta di 'primo capitolo' di *Neon Genesis Evangelion*, un nucleo narrativo di senso compiuto che trova la sua conclusione nel secondo episodio. Lo stile narrativo adottato dall'Autore è indubbiamente aggressivo: nell'arco di soli venti minuti vengono infatti introdotti molti dei personaggi e delle tematiche principali della serie, ed è inoltre presente una significativa dose di azione. Tuttavia la sensazione data dall'episodio non è quella di una narrazione frettolosa, finalizzata ad un veloce raggiungimento del centro della storia, né di un arido elenco di personaggi e nozioni introduttive, mero preambolo alle vicende successive. Il soggetto, sfruttando magistralmente la cosiddetta tecnica del principio *in medias res*, permette allo spettatore di giungere immediatamente nel vivo della storia, ricostruendo poi, per mezzo di flashback o grazie ai discorsi o ai pensieri dei protagonisti stessi, quanto accaduto prima ancora dell'inizio della narrazione. Simili espedienti letterari verranno spesso utilizzati nel corso dell'intera serie, consentendo alle vicende di dipanarsi in maniera graduale e ponderata, e costruendo un'architettura narrativa sempre avvincente e mai scontata.

PARTE A:

La città sommersa — counter 0:01:36

Gli edifici che si possono vedere sott'acqua in questa scena appartengono alla città di Tokyo. In *Neon Genesis Evangelion* la Terra è stata infatti sconvolta da un immane cataclisma che ha portato all'innalzamento del livello del mare su scala planetaria. In conseguenza di ciò, ampie fasce costiere sono state completamente sommerse e così le città edificate in prossimità del mare. Informazioni più dettagliate su questo disastro verranno fornite nel corso dell'intera serie, a partire del terzo episodio.

Il messaggio telefonico — counter 0:02:29

Secondo il messaggio di servizio preregistrato, tutte le linee telefoniche ordinarie sono interrotte a causa della dichiarazione dello stato di emergenza. La specificazione data dal termine 'ordinarie' è riferita al fatto che linee speciali (militari e governative, ad esempio) potrebbero essere perfettamente in funzione. Questo spiega come sia possibile che, nelle scene successive, alcuni personaggi utilizzino apparecchi telefonici.

Il *Centro di Comando Operativo* della Nerv — counter 0:03:18

In questa scena viene inquadrato per la prima volta il *Centro di Comando Operativo* del Quartier Generale della Nerv, dal quale Gendo Ikari e Kozo Fuyutsuki stanno seguendo i movimenti dell'Angelo. Come si potrà meglio osservare più avanti nell'episodio, i due si trovano su di una struttura rialzata, situata all'interno di questa enorme stanza e chiamata *Ponte di Comando*, praticamente circondata da un sistema di ampi schermi, il frontale dei quali è definito *Schermo Principale*. Tra quest'ultimo e lo stesso *Ponte di Comando* sono invece interposte tre *mappe tridimensionali* costituite da piani reticolari luminosi proiettati nello spazio, relative al territorio in cui sorge di Neo Tokyo-3.

L'attacco dell'Angelo — counter 0:03:30

Ogni puntata di *Neon Genesis Evangelion* è fornita di due titoli, uno in giapponese (quindi tradotto e minimamente adattato per l'edizione italiana), l'altro in inglese. Il primo appare sempre durante la PARTE A dell'episiodio, senza però avere una collocazione temporale fissa all'interno della stessa. Al contrario la comparsa di questo titolo rimanda sempre ad una sua precisa collocazione e a un suo effetto scenico all'interno della dinamica della narrazione. Da questa prospettiva spiega anche perché i caratteri giapponesi che ne compongo la scrittura originale siano posizionati sullo schermo secondo una particolare disposizione grafica-spaziale, senza seguire uniformemente alcun senso di lettura convenzionale, ed abbiano spesso dimensioni diverse tra loro. In questo caso, il titolo italiano *L'attacco dell'Angelo* (nella pronuncia giapponese giapponese: 'Shito, shurai') fa come da eco alla battuta pronunciata da Gendo pochi istanti prima della comparsa del titolo stesso.

L'Angelo afferra il missile — counter 0:04:43

È una sequenza molto importante: il 3° Angelo riesce ad afferrare un grosso missile lanciatogli contro dalle Forze Aeree delle Nazioni Unite, apprendendo così l'esistenza di armi volanti a lungo raggio. Più avanti nell'episodio, dopo aver iniziato la propria rigenerazione, l'Angelo riuscirà a replicare l'efficacia di quest'arma, sviluppando la capacità di lanciare potentissimi raggi **[cfr MF].**

Gli ufficiali delle Nazioni Unite — counter 0:04:52

I tre uomini in divisa militare sono alti ufficiali militari delle Nazioni Unite, ma stanno seguendo lo svolgersi della battaglia dal Quartier Generale della Nerv, dirigendo il contrattacco delle forze armate internazionali contro il 3° Angelo. In *Neon Genesis Evangelion* l'organizzazione delle Nazioni Unite è molto diversa da quella attuale: nella serie questa appare infatti fortemente militarizzata (come si può dedurre dai numerosi mezzi bellici contrassegnati dal simbolo 'UN'), avendo subito una massiccia

riorganizzazione in seguito ai conflitti bellici che fecero seguito all'immane cataclisma che sconvolse la Terra sul finire dell'anno 2000 d.C., come verrà illustrato nel terzo episodio. Al giorno d'oggi, al contrario, le Nazioni Unite non possiedono né mezzi né truppe proprie (salvo il corpo dei *Caschi Blu* e alcuni particolari blindati che non possono essere considerati mezzi bellici nel senso proprio del termine, svolgendo piuttosto funzioni ausiliarie di aiuto umanitario), ma si limitano a coordinare gli interventi militari delle forze armate delle varie nazioni associate. In *Evangelion*, inoltre, il Quartier Generale delle Nazioni Unite ha sede nella città di Neo Tokyo-2 (la nuova capitale del Giappone costruita nella zona di Matsushiro, situata nella prefettura di Nagano), essendovi stato trasferito nell'anno 2007; le basi militari di Atsugi e Iruma, che uno dei tre ufficiali nomina in una scena precedente, sono invece realmente esistenti: al giorno d'oggi la prima appartiene alle forze armate statunitensi, la seconda all'areonautica giapponese.

La *mina N²* — counter 0:05:24

Così chiamata poiché supporta una *testata N²*. Queste testate, chiamate anche *NN* (sigla per *Non-Nuclear*), rappresentano la più potente arma a disposizione delle truppe delle Nazioni Unite e in generale degli eserciti convenzionali: pur non essendo nucleari, infatti, esse generano una detonazione di potenza paragonabile a queste ultime, ma senza lasciare alcuna scoria radioattiva dopo la loro esplosione, limitandone così gli effetti collaterali alla semplice onda d'urto (che, in questo caso, causa il ribaltamento dell'auto di Misato e le interferenze sulle onde radio riscontrate dal Quartier Generale della Nerv). Per questo motivo, tali armi possono essere utilizzate anche nei pressi di centri abitati, come in questo caso.

Le due *facce* dell'Angelo — counter 0:06:58

In questa scena si nota chiaramente come il 3° Angelo, danneggiato superficialmente dall'esplosione della *mina N²*, scopra una seconda *faccia a disco* **[cfr MF],** facendola emergere da sotto la prima, che viene così rimpiazzata. La parte del *torso* dell'Angelo interessata in questa operazione appare qui non stabilizzata, con la seconda *faccia a disco* non ancora perfettamente emersa e posizionata, ed è inoltre possibile notare, in prossimità di alcune delle ferite dell'Angelo, quello che sembra essere un liquido organico. Con il procedere della rigenerazione, la seconda *faccia* verrà poi completamente scoperta ed andrà ad occupare il centro del *torso*, sempre mantenendo la capacità di lanciare raggi dall'elevato potere distruttivo **[cfr MF]**. Come primo utilizzo di questa sua nuova arma, sviluppata per replicare l'efficacia del missile afferrato in una scena precedente, il 3° Angelo abbatte proprio l'elicottero delle Nazioni Unite con a bordo la telecamera che lo sta riprendendo, causando in questo modo la perdita della sua immagine dallo *Schermo Principale* del Centro di Comando della Nerv. Questo elicottero **[cfr EW]** è uno speciale mezzo da ricognizione ed osservazione: i dischi neri che si possono notare sul suo esterno sono appunto dispositivi per il rilevamento di immagini è dati; dato il suo impiego in zone ad altissimo rischio, questo tipo di elicottero non imbarca alcun pilota, ma viene guidato a distanza.

L'automobile di Misato — counter 0:07:03

La sua denominazione ufficiale è *Renault Alpine A310*, corrispondente a una famosa vettura sportiva della casa francese Renault, realmente immessa sul mercato nel 1971 e uscita di produzione nel 1984. Più in particolare, nel *Alpine* di Misato possono essere esteticamente riconosciuti principalmente gli elementi di una *A310 Quattro Cilindri*, ovvero del primissimo modello dell'automobile, fusi con alcuni dettagli tipici della prima versione del successivo modello *A310 V6* (1976~1982). Questa singolarità non risulta in effetti molto strana, poiché dato il seguito avuto da questa vettura tra gli appassionati di automobilismo, già al giorno d'oggi non ne mancano versioni modificate che ne fondono i vari stili; le strumentazioni di bordo sono tuttavia assai moderne, evidentemente frutto della tecnologia del 2015. La provenienza dell'auto resta quindi moderatamente incerta (non viene esclusa una seppur poco probabile rimessa in produzione della vettura), quello che è certo è che la stessa Misato l'ha fatta modificare da veicolo a benzina in auto elettrica, e le trentatré rate ancora da pagare a cui fa riferimento nella scena successiva sono relative proprio alle spese di questa 'trasformazione' e non all'acquisto o ad un'eventuale riparazione del veicolo. Questa automobile, presente anche nel secondo episodio, ha il posto di guida situato a destra, alla maniera giapponese.

La conversazione telefonica di Misato — counter 0:07:12

Misato sta parlando con il Quartier Generale della Nerv. Essendo stata lei stessa a decidere le modalità e l'organizzazione dell'incontro con Shinji, la responsabilità sul ragazzo è esclusivamente sua. Questo spiega anche perché Shinji abbia ricevuto le indicazioni per l'appuntamento con Misato scritte sulla buffa foto che si vede in una delle prime scene dell'episodio **[cfr NF e EW]**.

Le batterie dell'auto elettrica — counter 0:07:43

Misato le ha prelevate da un'altra automobile, abbandonata nelle vicinanze, suscitando così le perplessità di Shinji. In seguito ai ribaltamenti causati dall'onda d'urto generata dall'esplosione della *mina N²*, l'auto di Misato ha infatti subito vari danni e le sue batterie hanno smesso di funzionare.

Le *Torri Solari* — counter 0:07:55

Gli edifici luminosi che si vedono dietro le montagne sono le *Torri Solari* **[cfr MF]** di Neo Tokyo-3, le speciali costruzioni in grado di raccogliere l'energia solare, che viene poi trasformata in energia elettrica ed utilizzata per alimentare il Quartier Generale della Nerv e la città stessa. Il particolare aspetto luminescente che ne contraddistingue la figura è dato dalla loro speciale superficie a specchio, che riflette la luce del sole convogliandola alla base dell'edificio stesso, dove sono collocati i sensori in grado di raccoglierne l'energia.

«...sei permaloso proprio come un ometto!» — counter 0:08:11

Il piccolo battibecco tra Misato e Shinji mette umoristicamente in luce alcuni aspetti dei caratteri dei due protagonisti. Misato, sorpresa dall'atteggiamento a suo avviso eccessivamente serio e distaccato, e di conseguenza eccessivamente 'da uomo', di Shinji, apostrofa il ragazzino come "freddo" e anche mentre si scusa per averlo offeso riprende implicitamente questo suo giudizio definendolo permaloso "proprio come un ometto". Questa battuta diventerà poi caratteristica del modo di Misato di trattare Shinji, comparendo in forme simili per altre due volte all'interno dei primi due episodi.

Il simbolo della Nerv — counter 0:08:45

Nel simbolo dell'*Agenzia Speciale Nerv* compaiono, oltre al nome dell'Agenzia stessa, il disegno della metà di una foglia di fico e la frase "GOD'S IN HIS HEAVEN, ALL RIGHT WITH THE WORLD." (lett. 'Dio nel Suo paradiso, tutto bene nel mondo'). Questa massima, che sembra rappresentare il motto dell'organizzazione, non è una creazione originale degli autori di *Evangelion*: proviene infatti dall'opera intitolata *Pippa Passes*, dal celebre poeta inglese Robert Browning (1818-1889), uno dei massimi esponenti del Romanticismo inglese, la cui poesia, non priva di brividi e suggestioni messianiche, era pervasa da una religiosità suggestiva ed inquietante. La foglia di fico simboleggia invece il peccato dell'uomo: nel Vecchio Testamento era infatti una foglia di fico a coprire le intimità di Adamo ed Eva, ma solo dopo che questi ebbero mangiato il *Frutto della Conoscenza*, macchiandosi così del peccato originale. La parola *nerv*, infine, è tedesca: si pronuncia 'nerf' e significa appunto 'nervo'. Questo caratteristico simbolo, come anche il più semplice logo corrispondente, costituito dalla sola scritta, appare spesso non solo sui mezzi e sulle macchine, ma anche su molti degli oggetti relativi alla Nerv (come bicchieri di carta, posacenere, ecc…).

L'*Agenzia Speciale Nerv* — counter 0:08:51

Si tratta di un'*agenzia speciale militare* alle dirette dipendenze delle Nazioni Unite. I suoi scopi primari sono ufficialmente lo studio e l'annientamento degli esseri denominati *Angeli*, medesimi fini per i quali è stato varato il Progetto E, volto allo sviluppo degli Evangelion **[cfr MF]**. Sebbene controllata e finanziata dalla *Commissione per il Perfezionamento dell'Uomo*, una commissione esecutiva delle Nazioni Unite, la Nerv gode tuttavia di una pressoché totale autonomia di azione nell'ambito delle questioni di sua competenza. Il termine 'speciale' sta infatti ad indicare come questa agenzia sia stata istituita e sia regolata da leggi speciali che la pongono in una posizione privilegiata nei confronti di altre autorità, sia militari che civili. La sede centrale della Nerv è situata in Giappone ed ha il suo Quartier Generale all'interno del *Geo Front*, sotto la città di Neo Tokyo-3, ma l'*Agenzia* conta numerose *divisioni* dislocate in tutto il Mondo. La sua organizzazione interna comprende vari *reparti*, ovvero settori di competenza, che spaziano dalla ricerca tecnologica alla gestione delle pubbliche relazioni, a loro volta spesso divisi in più *sezioni*, in genere ordinate gerarchicamente. Il comandante supremo della Nerv è Gendo Ikari, coadiuvato e all'occorrenza sostituito dal vicecomandante Kozo Fuyutsuki.

I tre operatori — counter 0:09:24

I tre personaggi che si possono vedere seduti alle spalle di Gendo Ikari sono i principali operatori della Nerv, gli unici tra i tanti ad avere il proprio posto sul *Ponte di Comando* del Quartier Generale. I loro nomi sono Shigeru Aoba (a sinistra, con i capelli lunghi), Makoto Hyuga (al centro, con gli occhiali) e Maya Ibuki (a destra), e hanno tutti e tre il grado di Tenente. In generale, Shigeru si occupa delle comunicazioni, dell'analisi dei dati ricevuti e, durante le operazioni, del controllo delle condizioni del nemico e delle unità Eva. Makoto, appartenente alla *prima sezione* del *Reparto Operativo*, è invece addetto al monitoraggio dei piloti degli Evangelion oltre ad affiancare spesso il *direttore operativo* Misato Katsuragi nei suoi vari compiti, come l'elaborazione strategica. Maya, infine, appartenente alla *prima sezione* del *Reparto Tecnologico*, rappresenta la più stretta collaboratrice della dottoressa Ritsuko Akagi; tra le sue responsabilità ci sono il controllo dei *tassi di sincronia*, delle *curve armoniche* e in generale della *connessione nervose* tra unità Eva e piloti, la raccolta e l'analisi dei relativi dati, nonché la trasmissione di *Comandi Indotti* agli Evangelion da parte del *Centro di Controllo* **[cfr MF]**.

Il piccolo Shinji in lacrime — counter 0:10:01

Per alcuni brevi istanti compare l'immagine di un bambino in lacrime. Si tratta ovviamente di Shinji: questo rapido flash rappresenta infatti un ricordo del protagonista, che sta ripensando al momento si separò dal padre Gendo. Dalla linea gialla dipinta per terra e dalla borsa vicina al piccolo Shinji si potrebbe supporre che l'episodio abbia avuto luogo in una stazione.

Il *tesserino di riconoscimento* — counter 0:10:15

Shinji l'ha ricevuto insieme al messaggio di 'convocazione' di suo padre. Quest'ultimo è stato scritto da Gendo su un documento di identità dello stesso Shinji, vale a dire il foglio che si può vedere in questa scena, sul lato destro del quale è fermato il suddetto tesserino, poi visibile nelle scene successive appuntato al taschino della camicia del protagonista. Questo speciale tesserino permette la verifica dell'identità della persona a cui si riferisce da parte dei sistemi di controllo della Nerv, mentre il citato documento è probabilmente correlato alla richiesta o all'emissione del tesserino stesso: sul foglio, cancellato da pesanti tratti neri (procedura tipica della censura militare) nella quasi totalità delle sue parti, si può infatti notare lo stesso codice numerico presente sul *tesserino di riconoscimento* (0013722), nonché integrato nella *scheda di residenza* di Shinji **[cfr NF]** che si vedrà nel secondo episodio (0001-137-22). Il messaggio vero e proprio appare poi scarabocchiato dal tratto di una penna rossa, mentre il foglio è evidentemente tenuto insieme da numerosi pezzetti di nastro adesivo. Tutto lascerebbe supporre che Shinji, avendo ricevuto il messaggio del padre dopo esserne stato per lungo tempo ignorato, lo abbia come primo istinto strappato, forse a causa del rancore serbato nei confronti del genitore, per poi pentirsene e quindi ricomporlo con il nastro adesivo. Anche le particolari espressioni del ragazzo, preoccupato ed un po' imbarazzato nel presentare il foglio a Misato, confermerebbero questa ipotesi che tuttavia, non trovando un'esplicita conferma all'interno narrazione, è rimessa all'opinione dello spettatore.

"FOR YOUR EYES ONLY" — counter 0:10:19

Il fascicolo che Misato consegna a Shinji, oltre che ad essere etichettato come "Top Secret", è sigillato da una piccola fascetta marcata con la scritta "FOR YOUR EYES ONLY" (lett. 'Soltanto per i vostri occhi'). Questa dicitura indica che il contenuto del fascicolo può essere letto esclusivamente dla soggetto (o o dai soggetti) a cui quest'ultimo è stato consegnato, e soprattutto che non poter essere in nessun caso riprodotto o duplicato. La maggioranza dei documenti della Nerv è contrassegnata da questa sigla, poiché le sue attività ed operazioni sono in genere coperte dalla massima segretezza.

Il *Geo Front* — counter 0:10:55

Geo Front è un termine anglofono di origine nipponica che indica in generale un'area del sottosuolo colonizzata ed atta a consentire la vita dell'uomo; simili progetti sono infatti realmente in fase di studio in Giappone, Paese afflitto dal problema dell'elevata densità di popolazione. Il gigantesco *Geo Front* **[cfr MF]** situato sotto la città di Neo Tokyo-3, nel quale è contenuto il Quartier Generale della Nerv, ha una forma simile a quella di un'enorme cupola, o meglio alla porzione superiore di una sfera, con un diametro di base pari a 6 km, ed un'altezza massima di 0,9 km. Il territorio al suo interno, dalla conformazione prevalentemente pianeggiante, con un solo rilievo periferico, comprende una ricca vegetazione boschiva ed un lago sotterraneo. I palazzi che si notano pendere dalla volta sono gli *Edifici Cielo* **[cfr MF]** di Neo Tokyo-3, che si trova evidentemente in *assetto da battaglia*, mentre la costruzione simile ad una piramide affiancata da una piccola torre, sul fondo del *Geo Front,* è la base della Nerv. Questa si trova esattamente al centro del *Geo Front,* proprio sotto il *Distretto Centrale* (*Area Zero*) di Neo Tokyo-3, e come si potrà notare nella prima scena della PARTE B di questo stesso episodio, si estende anche sottoterra, emergendo soltanto per la sua porzione superiore e comprendendo anche una sorta di scavo dalla forma di piramide rovesciata intersecata alla prima. Il fondo del *Geo Front* è collegato alla superficie per mezzo di speciali linee di trasporti e convogli. In particolare, il *convoglio per trasporto auto* utilizzato da Misato e Shinji è composto da sette vangoni, ognuno dei quali in grado di contenere fino a sette vetture.

PARTE B:

ANGEL ATTACK — counter 0:11:01

Il titolo in inglese compare in ogni episodio di Evangelion sempre allo stesso momento, vale a dire nell'istante esatto dell'inizio della PARTE B, costituendo una sorta di schermata introduttiva di quest'ultima. Nel primo episodio il titolo in italiano e quello in inglese *ANGEL ATTACK* (lett: L'attacco dell'Angelo) sono l'uno la traduzione dell'altro. Non sarà però sempre così nel corso della serie, la cui maggioranza degli episodi avranno invece due titoli dai significati completamente diversi.

Il *Central Dogma* — counter 0:11:08

Il *Central Dogma* è un'immensa struttura organizzata su più *livelli* che si prolunga dal centro del Quartier Generale della Nerv estendendosi nel sottosuolo del *Geo Front*. Misato, dotata di uno scarso senso dell'orientamento, ha con sé una mappa del *Central Dogma - B20*, che ha lei stessa personalizzato segnandovi l'ubicazione delle due toilette ('WC') da lei più spesso utilizzate e del punto da raggiungere. Il termine *Central Dogma* deriva dal linguaggio medico biologico ed indica una legge fondamentale della biologia molecolare, che illustra il processo di trascrizione delle informazioni genetiche nella sintesi proteica: il DNA codifica la produzione di RNA, che a sua volta codifica la produzione della catena di aminoacidi che caratterizza una proteina; quest'ultima, però, non può codificare la produzione di altre proteine o di nuovi aminoacidi, rappresentando pertanto il punto terminale del processo. Citando le parole del Dr. Francis Crick, scopritore insieme al Dr. James Watson della struttura della molecola del DNA (1953), il *Central Dogma* (biologico) può esprimersi nella celebre frase: «Una volta che le informazioni [genetiche] sono passate nelle proteine, non possono più uscirne».

Il messaggio all'altoparlante — counter 0:11:30

Misato, smarritasi all'interno del *Central Dogma*, fa chiamare l'amica Ritsuko col sistema di altoparlanti interni del Quartier Generale. In questo messaggio sono esplicitati i rispettivi ruoli dei due personaggi all'interno dell'organigramma dell'*Agenzia Speciale Nerv*: Misato Katsuragi ha il grado di Capitano, dirige la *prima sezione del Reparto Operativo* e la sua nomina è pertanto quella di *Direttore Operativo*; i suoi compitiprincipali sono quelli di coordinare le operazioni degli Eva (belliche e non) e di elaborare le strategie da attuare in tali situazioni. Ritsuko Akagi non ha grado militare, essendo indicata con il titolo di *dottoressa*, è assegnata alla *prima sezione* del *Reparto Tecnologico* ed è il direttore del *Progetto E*. I suoi compiti principali sono pertanto quelli relativi allo sviluppo della tecnologia degli Evangelion e al risvolto tecnico-scientifico della loro applicazione.

Il segno giallo vicino al viso di Misato — counter 0:11:44

Quando, all'inizio della *scena dell'ascensore*, Misato incontra finalmente Ritsuko, vicino al suo viso appare un segno giallo un po' indistinto. Si tratta di un espediente grafico, tipico di alcuni manga e anime per ragazze, che in genere sta ad indicare la sorpresa, specialmente se mista ad imbarazzo, di un personaggio. Altre raffigurazioni simboliche di questo genere saranno presenti nel corso della serie, ad esempio nel quinto episodio.

Il *Rapporto Marduk* — counter 0:12:07

Poiché per potersi sincronizzare con un Evangelion il pilota deve necessariamente possedere particolari caratteristiche **[cfr MF]**, che lo fanno rientrare in una ristrettissima minoranza di soggetti qualificati, è stato fondato uno speciale istituto ufficialmente incaricato di portarne avanti la selezione e la ricerca: l'*Istituto Marduk*, creato e direttamente controllato dalla *Commissione per il Perfezionamento dell'Uomo*. Tale istituto, ovviamente in contatto con la Nerv, redige un apposito rapporto, chiamato pertanto *Rapporto Marduk*, in cui sono riportati tutti i soggetti potenzialmente in grado di pilotare un Evangelion individuati, la cui più evidente caratteristica comune è quella di essere tutti ragazzini di quattordici anni. Questi soggetti sono pertanto indicati come *Children* (lett: bambini) e identificati da un numero d'ordine progressivo: Shinji è appunto il *Third Children* (lett: terzo bambini; il termine inglese resta al plurale anche nel caso di un singolo soggetto). Il nome *Marduk* deriva da quello del *Dio Marduk*, una delle principali divinità dall'antica civiltà babilonese.

L'*equipaggiamento Tipo B* — counter 0:12:46

Si tratta dell'equipaggiamento base di un Evangelion (*B* sta appunto per 'basic'), ovvero dell'equipaggiamento progettato per le operazioni terrestri. In pratica non comprende nessuna parte opzionale o estensione rispetto all'automa stesso, fatta eccezione per piccole armi d'ordinanza (che possono variare da unità Eva a unità Eva).

La mano dell'unità-00 — counter 0:13:01

La gigantesca mano che compare in questa scena sullo sfondo appartiene all'unità Evangelion-00. Come possa trovarsi bloccata in una simile posizione verrà mostrato nel secondo episodio della serie, mentre una più puntuale ed esauriente spiegazione del caso sarà contenuta nel quinto episodio.

La ragazza in *Plug Suit* — counter 0:17:19

La ragazza sulla barella è Rei Ayanami, pilota dell'unità Eva-00. La particolare tuta che indossa è un *Plug Suit*, ovvero una speciale tuta appositamente studiata per i piloti di Evangelion, anche se in questo caso si tratta di una versione modificata per lasciare le braccia scoperte. Il *Plug Suit*, principalmente costituito di un materiale elastico, viene indossato dal soggetto completamente nudo aderendo perfettamente al suo corpo tramite un sistema di autoregolazione, attivato dalla pressione di un apposito pulsante situato sul polso sinistro. Oltre a favorire ed ottimizzare la connessione nervosa tra unità Eva e pilota, il *Plug Suit* provvede al rilevamento delle funzioni vitali di quest'ultimo, permettendone così il costante monitoraggio da parte del centro di controllo **[cfr MF]**, al mantenimento della sua temperatura corporea, in casi di emergenza è inoltre in grado di espletare funzioni base di soccorso; per poter svolgere dette funzioni il *Plug Suit* è dotato di un'alimentazione interna propria ed è pertanto soggetto ad un limite d'autonomia. Esistono *Plug Suit* maschili e femminili, che si differenziano poi nei colori e nei dettagli a seconda dei vari *children* a cui sono dedicati. Sul *Plug Suit* di Rei si può notare stampato, all'altezza del petto, il numero '00', corrispondente a quello dell'unità Eva a lei assegnata.

Lo sguardo serio di Misato — counter 0:18:12

In questa scena Misato inizia a scorgere l'effettiva potenzialità di Shinji come pilota di Evangelion, e pertanto (nel pronunciare le parole "...può farcela!") lo vede non come una persona, ma solo come un mezzo, un suo strumento nella lotta contro gli *Angeli*. Nel secondo episodio, però, questa sua considerazione le provocherà un forte senso di colpa.

«Non devo fuggire...» — counter 0:18:33

Questa frase sarà tipica di Shinji che, a causa della sua particolare personalità, deve sforzarsi per trovare in se stesso un il coraggio per compiere determinate azioni. Tuttavia le motivazioni che in questo caso lo spingono a salire a bordo dell'Evangelion non sono chiare, essendo rimesso alla spettatore il compito di valutare se la decisione di Shinji sia il frutto della pena provata nei confronti di Rei, del desiderio di rivalsa nei riguardi del padre o persino agli occhi di sé stesso.

L'*Entry Plug* — counter 0:19:01

È la capsula cilindrica che contiene l'abitacolo di un'unità Eva **[cfr MF]**. Al suo interno è contenuta la struttura atta al posizionamento del pilota, che appare come sospesa nell'abitacolo e può essere estratta nella sua interezza. Questa particolare struttura comprende inoltre le due *leve di controllo* e uno speciale *visore retrattile* per il puntamento a lungo raggio. Quando attivate, le pareti interne dell'*Entry Plug* si comportano virtualmente come degli schermi giganti su cui viene trasferita un'immagine giroscopica dell'esterno, poi integrata con sistemi elettronici di rilevamento e comunicazione. In quanto sistema chiuso, l'*Entry Plug* si occupa anche di fornire e mantenere le condizioni necessarie alla sopravvivenza del pilota (come per per i suoi bisogni respiratori) ed è inoltre dotata di sistemi propulsori che ne permettono l'espulsione di emergenza e di un boccaporto di sicurezza ad apertura manuale. Altri elementi di genere analogo possono differire tra le varie *Entry Plug* relative alle differenti unità Eva.

Il *Diadema d'Interfaccia* — counter 0:19:10

Shinji ha sulla testa un *Diadema d'Interfaccia*, equipaggiamento fondamentale per favorire la connessione nervosa tra Evangelion e pilota. La sua forma e il suo utilizzo sono del tutto simili a quelli di un semplice cerchietto fermacapelli: a spuntare dalla capigliatura di Shinji sono infatti soltanto le due parti terminali del *Diadema d'Interfaccia*, ovvero i *Connettori Neurali* veri e propri, situati in corrispondenza dei due emisferi cerebrali del pilota.

L'*LCL* — counter 0:19:20

Si tratta di uno speciale liquido che riempie completamente l'abitacolo di un Evangelion e, conseguentemente, l'apparato respiratorio del pilota. Le sue funzioni sono quelle di permettere la trasmissione degli impulsi nervosi di quest'ultimo, di rifornire direttamente d'ossigeno i suoi polmoni e di proteggerlo da eventuali traumi fisici, proprio come accade durante una gravidanza per il liquido amniotico nei confronti del feto. La sigla *LCL* sta per 'Link Connect Liquid' (lett. 'Liquido Connetti Collegamenti').

L'alimentazione esterna dell'Eva — counter 0:19:41

Per un istante viene inquadrata la schiena dell'unità-01, dove è inserito il cavo di alimentazione esterna degli Evangelion, denominato *Umbilical Cable* **[cfr MF]**. La traduzione letterale di questo termine è 'cavo ombelicale' con riferimento funzionale al *cordone ombelicale* che, durante la gravidanza, partendo dalla placenta materna fornisce al feto il nutrimento necessario per il suo sviluppo. La parte di *Umbilical Cable* visibile in questa scena, ovvero l'estremità di collegamento alla schiena dell'Eva, è denominata *connettore terminale*.

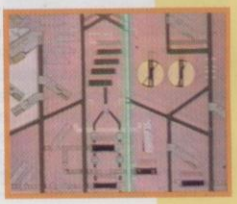
Il *nervo A*^{10} — counter 0:19:49

In questa denominazione l'utilizzo del termine *nervo* è in realtà improprio, trattandosi di una definizione semplificata ad uso del linguaggio operativo. In realtà la sigla *A*^{10} (o la più corretta *A10*) individua una particolare *area del mesencefalo* (a sua volta situato nel *tronco dell'encefalo*) corrispondete al *tegmento ventrale* e facente parte del cosiddetto *sistema dopaminergico* (il cui funzionamento si basa su un particolare *neurotrasmettitore* chiamato appunto *dopamina*). Gli *aggregati cellulari* dell'*area A10* costituiscono più in particolare la *parte ventrale del sistema mesostriatale* e gli interi *sistemi mesolimbico e mesocorticale*. Il primo di questi ricopre un ruolo di fondamentale importanza nel controllo del movimento volontario, gli ultimi due, invece, proiettano le loro terminazioni dal *tegmento ventrale* al *sistema limbico* e quindi alla *corteccia cerebrale*; secondo la più recente ricerca medica queste proiezioni sarebbero implicate nei processi cognitivi. Il *sistema limbico* permette infatti la comunicazione con le *aree corticali superiori*, come appunto la *corteccia limbica*, le *aree associative* della quale presiedono ad alcune tra le più alte funzioni del cervello umano, quali la memoria a lungo termine, la capacità cognitiva e il comportamento emozionale (stati d'animo e sentimenti). È principalmente grazie alla connessione di questo 'nervo A^{10}' che il pilota di un Evangelion può riuscire ad interfacciarsi neuralmente con l'umanoide che lo ospita, controllandone così i movimenti **[cfr MF]**.

I preparativi di lancio — counter 0:20:13

Gli Evangelion possono usufruire di numerose *rampe d'uscita* per raggiungere la superficie dal Quartier Generale della Nerv, situato nel *Geo Front*. Prima del lancio ogni unità-Eva, dopo essere stata *attivata* **[cfr MF]** deve essere però appositamente approntata. I *preparativi di lancio* comprendono quindi la rimozione di tutte le *strutture di ancoraggio* che normalmente bloccano gli Eva nelle loro speciali *gabbie*, e il conseguente posizionamento di ogni Evangelion, assicurato all'apposita *struttura di lancio*, alla *rampa d'uscita* selezionata.

«Controllo percorso: all green!» — counter 0:21:05



Le *rampe d'uscita* vengono sbloccate solo in occasione del loro utilizzo, ed è pertanto necessario verificare l'avvenuta apertura di tutte le paratie di sicurezza distribuite lungo il percorso per evitare incidenti di lancio. Il termine inglese *all green* (lett. 'tutto verde') indica, nel linguaggio tecnico-operativo, una generale segnalazione positiva da parte di tutti i sistemi di controllo relativi ad una data operazione, in questo caso all'apertura della *rampa d'uscita*.

Episodio 2:
Soffitti sconosciuti
THE BEAST

Data della prima messa in onda (in Giappone): 11 ottobre 1995

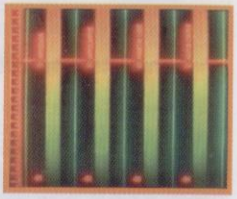
Si chiude con questo episodio il cosiddetto primo capitolo di *Neon Genesis Evangelion*, ma lo stile narrativo adottato in questa seconda metà risulta assai diverso da quello della precedente. La conclusione del crescendo di tensione creato alla fine del primo episodio, rappresentata ovviamente dalla battaglia tra l'Eva-01 e l'Angelo, è infatti bruscamente spezzata in due parti, disposte in testa e in coda alla puntata, la seconda delle quali viene recuperata dallo spettatore solo per mezzo di un geniale flashback, legato ai ricordi del protagonista. Da questo punto di vista si può affermare che il soggetto segua la cronologia del flusso di coscienza di Shinji. Le vicende contenute nel corpo della narrazione mostrano inoltre un ritmo molto più lento e frammentario rispetto alle concitate sequenze di cui sopra: il risultato è un episodio eterogeneo ed altalenante che continua a stupire ad ogni cambio di scena, in cui l'azione cede prevalentemente il passo all'analisi psicologica dei personaggi, in modo particolare di Misato, e dove i dialoghi riescono spesso ad emozionare più delle immagini.

PARTE A:

«...ora cerca di pensare solo di camminare!» — counter 0:01:47

Con questa frase dalla costruzione grammaticale un po' inusuale, Ritsuko non intende dire a Shinji di pensare esclusivamente al camminare (nel senso di non preoccuparsi d'altro), ma vuole invece indicargli quello che deve essere l'argomento esclusivo dei suoi pensieri, il camminare appunto, affinché il sistema di guida a *interfaccia cerebrale* dell'Evangelion possa riconoscere i suoi comandi: maggiore è la concentrazione del pilota, infatti, migliore è il controllo di quest'ultimo sull'Eva. Shinji riesce infatti a far muovere all'umanoide un primo passo, per poi farlo cadere rovinosamente al secondo, a causa della sua inesperienza. Lo Zero-Uno sbatte quindi violentemente la faccia a terra e, per il particolare funzionamento dell'*interfaccia neurale* **[cfr MF]**, anche Shinji avverte il dolore di questa caduta sul suo stesso viso, che nella scena seguente sta infatti coprendo con una mano.

«Nessun segnale dal pilota!» — counter 0:03:18



A causa dei danni subiti dall'unità-01, la *connessione nervosa* con il pilota si è interrotta e l'Evangelion stesso sta andando progressivamente *fuori controllo* **[cfr MF]**: per questo il *centro di controllo* (in questo caso il *Ponte di Comando* della Nerv) ha perso il monitoraggio delle funzioni vitali del pilota e, come verrà esplicitamente detto nella ripresa della battaglia contenuta nel flashback che chiude questo secondo episodio, ogni possibilità di scambiare segnali di comunicazione con l'unità Eva stessa («...il sistema di controllo non risponde...»;«Nessun segnale dallo Zero-Uno!»).

La ginnastica mattutina — counter 0:03:23

Il programma radiofonico che si può sentire in sottofondo nella stanza d'ospedale di Shinji è tipico della reale programmazione del mattino della radio nipponica: si tratta appunto della seguitissima *Ginnastica Mattutina*, che permette ai cittadini giapponesi di iniziare la giornata con un po' di esercizio fisico. La radio è probabilmente filodiffusa a bassissimo volume in tutte le stanze dell'ospedale.

Soffitti sconosciuti — counter 0:03:54

Anche in questo caso il titolo italiano (giapponese), *Soffitti sconosciuti* ('Mishiranu, Tenjo'), si collega alla battuta immediatamente precedente alla sua comparsa. Il plurale 'soffitti' rimanda però a un'analoga battuta, pronunciata sempre da Shinji in chiusura dell'episodio, poco prima del flashbak che riporta la narrazione sul combattimento tra Eva-01 e 3° Angelo. Le due battute citate da questo titolo sembrano in effetti separare le concitate scene di battaglia dal corpo centrale dell'episodio, dalla ben diversa atmosfera, dedicato al protagonista e alla sua compessa caratterizzazione psicologica.

Main Files | Explanation Files | Note Files | Eva World

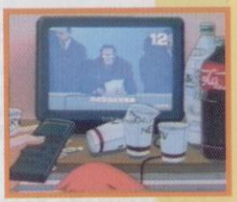
La riunione della *Commissione* — counter 0:04:12

Si tratta di una riunione virtuale della *Commissione per il Perfezionamento dell'Uomo*, la commissione esecutiva delle Nazioni Unite deputata al controllo e al finanziamento della Nerv (oltre che allo sviluppo del *Progetto per il Perfezionamento dell'Uomo*), i cui membri sono qui visualizzati per mezzo di immagini tridimensionali. Alla riunione è presente anche Gendo Ikari, comandante supremo della Nerv, che è l'unico a trovarsi fisicamente sul posto. Il presidente della *Commissione* è il tedesco Keel Lorenz, ovvero l'anziano con il *visore ottico* posizionato frontalmente a Gendo. Il resto dei membri, esponenti delle nazioni più potenti del Mondo, conta invece un rappresentante inglese (in rosso), uno francese (in giallo), uno americano (in verde) e uno russo (in azzurro).

La squadra mobile della Nerv — counter 0:04:49

La tenda della squadra mobile di cui fanno parte anche Misato e Ritsuko si trova nell'epicentro dell'esplosione dell'*Angelo*, sconfitto dall'unità-01 in *berserk*. Gli scopi di questa spedizione sono il recupero dell'elmo corazzato perso dallo Zero-Uno al termine della sua battaglia e lo svolgimento di alcuni rilevamenti scientifici sul posto, come si può dedurre dalla conversazione telefonica che Maya tiene proprio alle spalle di Misato. In questa scena i personaggi indossano speciali tute per l'isolamento termico e da radiazioni; se tuttavia il pericolo di contaminazione, come sostiene appunto Maya, è stato escluso (e questo spiega perché i caschi di dette tute non siano indossati dai personaggi), lo stesso non si può dire per l'elevata temperatura, diretta eredità dell'esplosione, che continua a tormentare soprattutto la povera Misato, alla disperata ricerca di un po' di fresco, armata di un misero ventaglio. Questa particolare situazione spiega anche l'espressione soddisfatta di quest'ultima, una volta salita a bordo del camion che trasporta l'elmo dello Zero-Uno, dotato di climatizzatore d'aria.

I bicchieri della Nerv — counter 0:04:56

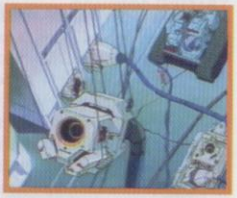


I bicchieri contrassegnati con il marchio della Nerv che si vedono in questa scena accanto al televisore hanno il bordo sporco di rossetto: questo dimostra che ad usarli è stata Ritsuko, che adora il caffè. Anche nella scena seguente infatti, si può vedere la scienziata sorseggiarne un ennesimo bicchiere e per tutta la serie si potranno continuamente trovare piccoli cenni e riscontri di questa passione di Ritsuko.

Il *protocollo B-22* — counter 0:04:59

Le informazioni divulgate dalle autorità in merito allo scontro fra l'Eva-01 e l'Angelo sono state manipolate dalla Nerv. Stando alle parole di Misato, il *Reparto Pubbliche Relazioni* dell'Agenzia Speciale ha utilizzato un protocollo preparato, il *B-22*, per diffondere false notizie sull'accadimento. Da ciò si deduce l'intenzione della *Commissione per il Perfezionamento dell'Uomo* di mantenere la maggioranza della popolazione all'oscuro dell'esistenza degli Angeli e degli Eva, nonché l'esistenza di un numero imprecisato di protocolli dedicati al controllo dell'informazione da parte della Nerv.

Il cantiere — counter 0:07:45



In vista di un prossimo attacco degli *Angeli*, gli *Edifici Armati* **[cfr MF]** vengono riforniti delle armi per gli Evangelion e delle rispettive munizioni (come quelle, gigantesce, visibili in queste scene, utilizzate dallo specilare fucile per Eva denominato *Pallet Gun*). Le enormi prese di corrente che si possono notare in questa scena costituiscono il normale mezzo di approvvigionamento energetico della città, mentre l'oggetto di forma quadrangolare trasportato dalle gru è un'enorme batteria. In questa scena Misato è scesa dal camion che trasporta l'elmo dello Zero-Uno, per andare con la sua automobile a prendere Shinji all'ospedale.

La vista dal fondo dell'*Edificio Cielo* — counter 0:09:05

Il posto in cui l'ufficiale incaricato comunica a Misato e Shinji l'ubicazione della stanza personale assegnata a quest'ultimo si trova al piano più basso di uno degli *Edifici Cielo* **[cfr MF]** di Neo Tokyo-3. Per questo motivo sotto il pavimento della stanza si può notare il fondo del *Geo Front*, con al centro il Quartier Generale della Nerv **[cfr MF]**.

Il *convenience store* — counter 0:09:51

Il supermarket in cui Misato si reca insieme a Shinji per fare la spesa è un *convenience store*, appartenente cioè ad una categoria (realmente esistente) di supermercati in genere di modeste dimensioni, la cui principale caratteristica è quella di restare aperta 24 ore su 24, come si può dedurre anche dall'eloquente scritta '24 hours' (24 ore) disposta in fondo all'insegna, insieme appunto a quella (in Giapponese) di 'convenience'. Il marchio di questo supermarket, visibile oltre che sull'insegna stessa anche sulle buste della spesa, raffigura inoltre una 'K' iscritta in un'ellisse: in Giappone (ma anche negli Stati Uniti) esiste infatti una famosa catena di *convenience store* denominata 'K-Mart', e anche altre catene locali nipponiche utilizzano questa particolare lettera nei loro simboli e nei loro nomi.

La fuoriuscita degli *Edifici Corazzati* — counter 0:10:45

Terminato lo stato di emergenza, gli *Edifici Cielo* di Neo Tokyo-3 riemergono dal sottosuolo, recuperando la loro posizione in superficie e la denominazione di *Edifici Corazzati*. Misato, che ha notato la depressione di Shinji (anche in relazione alla conversazione delle tra le due donne involontariamente ascoltata all'interno del Convenience Store), tenta di sollevarlo cercando di dare una connotazione positiva alla terribile esperienza vissuta dal ragazzo, e per questo decide di mostrargli la città da lui difesa. Analogo intento avrà anche il piccolo monologo di Misato che chiude questo secondo episodio.

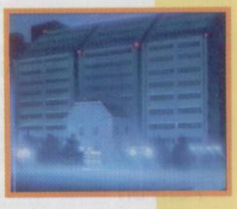
Main Files | Explanation Files | Note Files | Eva World

PARTE B:

THE BEAST — counter 0:11:44

Nel secondo episodio il titolo italiano e quello inglese hanno significati totalmente diversi l'uno dall'altro. Questo *THE BEAST* (lett: La bestia) rimanda indubbiamente alle sequenze conclusive dell'episodio, relative alla battaglia tra l'Eva-01 e il 3° Angelo, che tuttavia non sono state preannunciate in nessun modo nel corso della narrazione. In questo punto dell'episodio la storia si trova al contrario in un momento dall'atmosfera ben più tranquilla e pacata, che nei minuti successivi evolve piuttosto verso lo stile umoristico, e la comparsa di un titolo così in contrasto con le scene che lo 'circondano' genera nello spettatore una certa sorpresa, che si trasforma in crescente attesa con l'andare avanti dei minuti.

L'abitazione di Misato — counter 0:11:49



La sua denominazione ufficiale è *Comfort 17 Mansion*. L'appartamento di Misato trova all'undicesimo piano di questo condominio di dodici piani totali, che contiene in tutto ben centocinquantotto appartamenti. Come si avrà spesso modo di verificare procedendo negli episodi, Misato è l'unica inquilina dell'intero palazzo.

Le scatole del trasferimento — counter 0:11:57

Gli scatoloni impilati a lato della porta dell'appartamento contengono le cose di Shinji, proprio come ha dedotto Misato dalle scritte che vi sono riportate sopra, tipiche delle aziende giapponesi di traslochi. Scatole simili si possono osservare anche all'interno dell'appartamento: infatti anche la stessa Misato vi si è trasferita solo da poco tempo.

Le riviste di automobilismo — counter 0:12:30

Misato è una grande appassionata di automobilismo e per questo in tutto il suo appartamento (ma soprattutto nella sua stanza) sono disseminate riviste sull'argomento. Considerando questa sua mania, si spiega anche perché Misato possieda una *Alpine Renault A310*, una vettura sportiva classica di fabbricazione europea, che nel 2015 risulterebbe fuori produzione da più di trent'anni (salvo la già citata, improbabile ipotesi di una sua rimessa in commercio), ma che ha sempre goduto di grande seguito tra i fanatici di motori.

La birra *Yebisu* — counter 0:12:42

È la birra preferita di Misato, ed è realmente esistente: al giorno d'oggi la *Yebisu* costa generalmente dieci yen in più rispetto alle birre di altre marche (giapponesi), perché si tratta di una *malto 100%*. Il nome *Yebisu* (la cui pronuncia esatta è però 'ebisu'; la scrittura in 'Ye-' deriva infatti da un errore di traslitterazione ormai storico) deriva da quello di una delle *Sette Divinità della Fortuna*, che per questo motivo è raffigurata anche sulla lattina. Il frigo di Misato è ricolmo di *Yebisu*, ma vi si possono notare anche delle scatole di formaggino, di *Yakitori* (una sorta di spiedini tipici giapponesi) e di lingua essiccata.

La decisione dei turni — counter 0:13:57

Misato ha deciso di fissare i turni delle faccende domestiche utilizzando il gioco noto in Italia come *Forbice-Carta-Sasso* o *Morra cinese* (in giapponese *Janken*). Le sue semplici regole prevedono che i giocatori (necessariamente due) scoprano simultaneamente una mano ciascuno, tenendola in una delle tre figure di *forbici* (tutte le dita raccolte a pugno tranne l'indice e il medio), *carta* (mano aperta) e *sasso* (pugno chiuso). Il vincitore è quindi deciso dal confronto delle figure giocate, secondo le relazioni *forbici* batte *carta*, *carta* batte *sasso*, sasso batte *forbici*; in caso che i giocatori abbiano scelto la stessa figura viene decretata la parità, e si procede immediatamente a un'altra giocata risolutiva. La giocata mostrata nella scena si risolve a favore di Misato (che vince con *sasso* contro *forbici*) dopo quattro parità.

PenPen — counter 0:14:57

È l'animale domestico di Misato, o il suo primo "coinquilino", come lo definisce lei, ed è un esemplare di una nuova razza detta *Pinguino delle Sorgenti Termali*. PenPen (il cui nome si può scrivere anche 'Pen²') si nutre degli stessi alimenti degli uomini, adora la birra e il bagno caldo, e ha un'intelligenza paragonabile a quella di un bambino di tre anni. Molto probabilmente questo animaletto è il risultato di un qualche esperimento di biotecnologia, e la presenza di quello che appare come un numero di serie sul suo 'collare' (BX 293A) sembrerebbe comprovare questa tesi. La sua stanza privata si trova all'interno del secondo frigorifero notato da Shinji in casa di Misato, ed è dotata di vari comfort quali un sistema di apertura elettronica, un letto ad acqua, una lampada e un televisore (a sinistra).

La riflessione di Misato — counter 0:15:21

Fino a questo momento, Misato ha tentato di recitare la parte della persona allegra ed esuberante, nel tentativo un po' goffo di tirare su il morale a Shinji. Dopo l'ultima battuta, però, la donna si rende conto di avere esagerato e realizza che probabilmente Shinji ha scoperto la sua farsa. Se questo corrisponda o meno a verità viene tuttavia rimesso al giudizio dello spettatore, poiché la successiva riflessione del ragazzo, nella scena del bagno, lascia spazio ad entrambe le interpretazioni possibili, a seconda di ciò a cui si intendano riferite le parole "in fondo". Il barattolino che nascondeva le nudità di Shinji al termine della precedente scena è un portastuzzicadenti.

Main Files | Explanation Files | Note Files | Eva World

I pensieri di Shinji — counter 0:15:35

Il bagno caldo porta Shinji a ripensare a Rei Ayanami e al padre Gendo: i rapidi flash di questi due personaggi che si susseguono per brevi istanti, rappresentano proprio i pensieri che balenano nella sua mente. Il fatto che Shinji ricordi tanto prontamente e in maniera così distinta il cognome di Rei, che il ragazzo ha sentito pronunciare solo una volta, prima ancora di aver avuto occasione di identificarne la proprietaria e nel corso di un dialogo a lui comunque estraneo (la discussione tenutasi tra Misato e Ritsuko davanti al volto dello Zero-Uno, nel primo episodio, di cui Shinji era parte passiva) potrebbe far supporre che il ragazzo l'abbia poi verificato in ospedale, forse in occasione del suo incontro con la stessa Rei, sebbene la narrazione non fornisca notizie chiare in al riguardo.

La *sala test* distrutta — counter 0:15:50

In questa scena Gendo e Ritsuko si trovano nella *stanza di controllo* della 2ª *sala test* del Quartier Generale della Nerv. La struttura è gravemente danneggiata e nell'hangar della sala è contenuto l'Eva-00 immobilizzato. L'enorme croce che sporge dalla zona cervicale di quest'ultimo è la porzione esterna di una *Capsula di Stazionamento*, posizionata in luogo dell'*Entry Plug* proprio per impedire ulteriormente i movimenti dell'umanoide. Si può inoltre notare come il pugno destro dell'Evangelion abbia sfondato una parete dell'hangar: era proprio questa la gigantesca mano apparsa sullo sfondo in una scena del primo episodio. Le cause che hanno portato a questo stato di cose saranno illustrate all'inizio del quinto episodio. Dal dialogo tra Ritsuko e Gendo si evince tacitamente come quest'ultimo sia andato a trovare Rei Ayanami in ospedale: questa visita è stata inoltre la causa dell'incontro avvenuto proprio in ospedale tra il Comandante Ikari e suo figlio Shinji, appena dimesso, incontro che pertanto si confermerebbe del tutto accidentale.

La 'cameretta di Shinji' — counter 0:16:15

Nelle famiglie giapponesi le stanze dei bambini o dei ragazzi sono solitamente contrassegnate da appositi cartellini affissi sul lato esterno delle loro porte. Questi segna-porta riportano il nome dell'occupante la stanza, spesso scritto da quest'ultimo in una maniera fantasiosa o con uno stile personale, talvolta accompagnato da piccoli disegni decorativi. Come ennesimo tentativo per far sentire Shinji a casa propria, Misato ha perciò preparato e affisso questo cartello molto rudimentale, sperando di riuscire a trasmettere al suo nuovo coinquilino un po' di calore familiare, e sempre in questa prospettiva va anche spiegato l'utilizzo del vezzeggiativo 'cameretta'. Questo rozzo cartello, improvvisato tanto quanto lo stesso trasferimento di Shinji a casa di Misato, verrà poi sostituito nel corso della serie da un grazioso segna-porta a forma di cuore.

La notifica di trasferimento — counter 0:16:22

Si tratta della notifica di trasferimento scolastico di Shinji **[cfr NF].** Contiene la dicitura "Prima Scuola Media Comunale di Neo Tokyo-3" perché in Giappone gli istituiti scolastici di pari grado della stessa città vengono generalmente ordinati numericamente.

Il walkman di Shinji — counter 0:16:26

Si tratta di un *walkman SDAT* (Super DAT) prodotto della Sony, dotato, tra le altre caratteristiche, autoreverse e di *cuffia fonotopia con telecomando LCD*. Shinji è solito ascoltare musica, anche strumentale, per rilassarsi o perfino isolarsi dal mondo esterno, e per questo porta abitualmente con sé questo walkman.

La conversazione tra Misato e Ritsuko — counter 0:16:43

Da questa piccola discussione tra Misato e Ritsuko si evincono chiaramente i diversi modi di pensare delle due amiche in merito a Shinji. Se Ritsuko infatti continua a vedere il ragazzo in maniera assai strumentale agli scopi della Nerv, Misato si pente si aver fatto altrettanto anche in una sola occasione, vale a dire subito dopo aver intravisto in Shinji un effettivo potenziale come pilota per l'Eva-01.

I ricordi di Shinji — counter 0:17:29

Il lungo flashback che riporta la narrazione sulla conclusione del combattimento tra Eva-01 e il 3° Angelo segue, dal punto di vista narrativo, la linea di coscienza di Shinji, che proprio in questa scena inizia a ripensare a quell'esperienza. Il punto di congiunzione scenografico è invece fornito dall'occhio destro del ragazzo: era infatti sul danneggiamento dell'occhio destro dello Zero-Uno (e quindi sul corrispondente dolore del pilota nella medesima parte del corpo) che si era interrotta la battaglia, all'inizio dell'episodio. Le due veloci sequenze di immagini che introducono il flashback rappresentano lo stato confusionale dei ricordi che riaffiorano alla mente di Shinji, la cui memoria, come aveva già asserito Ritsuko in una scena precedente, era emersa dalla battaglia in uno stato confuso.

«L'Eva si sta muovendo!» — counter 0:18:57

Questo rilevamento suscita lo sgomento di Maya perché quest'ultima, responsabile del controllo della *connessione nervosa* tra Evangelion e pilota, sa bene che con un *tasso di sincronia* praticamente nullo e con i *collegamenti di controllo nervoso* interrotti (quali sono stati da lei stessa rilevati quelli di Shinji prima che lo Zero-Uno andasse quasi completamente *fuori controllo*) un'unità Eva non dovrebbe essere assolutamente in grado di muoversi **[cfr MF]**. Come si può dedurre anche dai piccoli frammenti che se ne liberano, con l'apertura della 'bocca', l'unità-01 causa inoltre la rottura della sua corazza facciale, non essendo quest'ultima atta a consentire un simile movimento.

L'*A.T.Field* — counter 0:18:57

Sotto l'attacco dell'Evangelion, l'*A.T.Field* del 3° Angelo diviene per la prima volta visibile. Una caratteristica di questi misteriosi campi protettivi è infatti proprio quella di manifestarsi visivamente solo nell'atto di fermare o respingere un attacco di sufficiente potenza. Per neutralizzare le difese del nemico, anche lo Zero-Uno sviluppa un *A.T.Field*, correggendone progressivamente la *fase* per renderla opposta a quella dell'*A.T.Field* dell'Angelo: ogni fenomeno di natura ondulatoria può infatti venire annullato scontrandosi con onde di uguale modulo e *fase* perfettamente opposta. In questo caso l'Eva-01 preferisce però completare la sua opera aprendo il campo protettivo del nemico con le proprie mani.

L'Eva-01 e l'attacco dell'Angelo — counter 0:19:30

Di fronte al potente raggio lanciatogli contro dal 3° Angelo, l'Eva-01 si lascia cadere sulle spalle, facendo quindi passare il fuoco nemico sopra di sé, per poi rialzarsi fulmineamente ritrovandosi così addosso al suo avversario. In questa scena si può notare inoltre come la seconda *faccia a disco* dell'Angelo sia stata danneggiata da un precedente attacco dell'Eva, restando come scorticata nella porzione sinistra.

Sotto la corazza dello Zero-Uno — counter 0:21:06

L'Eva-01 si trova in questa scena a fianco di un palazzo di specchi. È proprio nell'immagine riflessa in questo edificio che Shinji riesce a vedere l'inquietante volto dell'umanoide da lui stesso pilotato e la raccapricciante rigenerazione dell'occhio di quest'ultimo, che era stato danneggiato da una delle *lance protrattili* del 3° Angelo. L'inizio di questa scena mostra inoltre la perdita dell'elmo da parte dello Zero-Uno, che verrà poi recuperato dalla squadra mobile della Nerv (come mostrato nel corso dell'episodio).

Fly me to the moon — counter 0:22:10

A differenza della sigla di testa intitolata *Zankoku na Tenshi no These* (lett. La tesi degli Angeli crudeli; la parola *these* è tedesca), la sigla di coda di *Neon Genesis Evangelion*, *Fly Me to the Moon* (lett: Fammi volare fino alla luna) non è stata scritta appositamente per la colonna sonora della serie animata. Questo brano è infatti un pezzo classico originariamente composto da Bart Howard, poi entrato a far parte del patrimonio musicale occidentale, venendo interpretato da grandissimi artisti come Frank Sinatra e Mina. La versione di *Fly Me to the Moon* che compare in chiusura degli *episodi di Evangelion* presenta però arrangiamento e interpretazione canora originali.

Note Files

Episodio 1 - PARTE A

counter 0:02:43

La fotografia di Misato

Episodio 2 - PARTE A

counter 0:05:45

Progetto per il perfezionamento dell'uomo

TOP SECRET

PROGETTO PER IL PERFEZIONAMENTO DELL'UOMO

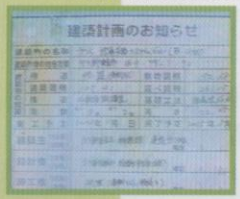
CONSIGLIO ESECUTIVO SUPREMO INTERNAZIONALE

17° RAPPORTO AD INTERIM

COMMISSIONE PER IL PERFEZIONAMENTO DELL'UOMO
ESTREMI DEL PROGETTO PER L'ANNO FISCALE 2015
SINTESI GENERALE

Episodio 2 - PARTE A

counter 0:07:39



Il cartello informativo sul piano di costruzione

INFORMAZIONI SUL PIANO DI COSTRUZIONE

DENOMINAZIONE DELL'EDIFICIO	25° EDIFICIO DEL SISTEMA ARMI GUIDATE (PRIMO – TIPO H)		
INDIRIZZO DELL'EDIFICIO	4-75-1-90, NISHI, NEO TOKYO-3		
CARATTERISTICHE DELL'EDIFICIO	USO	SEGRETO (ORDINANZA COMUNALE N° 341)	AREA DI CANTIERE 192,68 m²
	AREA EDIFICATA	107,41	AREA TOTALE 261,05 m²
	STRUTTURA	INAMOVIBILE	METODO DI BASE PILONI ERETTI IN LOCO
	NUMERO DI PIANI	8 SOPRAELEVATI 2 INTERRATI	ALTEZZA 22,65 m
DATA DI INIZIO LAVORI PREVISTA		1 / 1 / 2014	FINE LAVORI 1 8 / 2015
ORDINATO DA:	(indirizzo)	DIPARTIMENTO INFRASTRUTTURE NEO TOKYO-3	
	(nome)	1° SEZIONE DI COSTRUZIONE	TELEFONO ( )
PROGETTATO DA:	(indirizzo)	DIPARTIMENTO DI SVILUPPO TECNOLOGICO NEO TOKYO-3	
	(nome)	DIREZIONE CENTRALE DI RICERCA	TELEFONO ( )
REALIZZATO DA:	(indirizzo)	SEGRETO (ORDINANZA COMUNALE N° 341 – LEGGE SPECIALE N° 3)	
	(nome)		TELEFONO ( )

Main Files | Explanation Files | Note Files | Eva World

Episodio 2 - PARTE A

counter 0:09:03

La *scheda di residenza* di Shinji

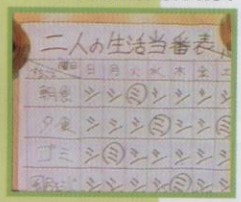
DISTRETTO SOTTERRANEO F DI NEO TOKYO-3 — **SCHEDA DI RESIDENZA**

N° 6 - 24 | 6-24, DISTRICT F, GEO FRONT, NEO TOKYO-3

1	SHINJI IKARI	0001-137-22
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		

Episodio 2 - PARTE B

counter 0:14:04



La tabella dei turni di Shinji e Misato

TABELLA DEI NOSTRI TURNI QUOTIDIANI

COSE DA FARE \ GIORNO	DOM	LUN	MAR	MER	GIO	VEN	SAB
COLAZIONE	S	S	(M)	S	S	S	S
CENA	S	S	S	(M)	S	S	(M)
SPAZZATURA	S	(M)	S	S	S	S	S
PULIZIA BAGNO	S	S	S	S	(M)	S	S

Episodio 2 - PARTE B

counter 0:16:22

La *notifica di trasferimento* di Shinji

Prima Scuola Media Comunale di Neo Tokyo-3

NOTIFICA DI TRASFERIMENTO

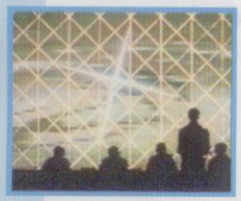
SHINJI IKARI

Eva World

Otaku club

Episodio 1: L'attacco dell'Angelo
ANGEL ATTACK

● Il messaggio scritto in giapponese sulla foto di Misato che Shinji tiene in mano all'inizio dell'episodio è stato vergato dalla mano del regista di *Evangelion*, Hideaki Anno, famoso per avere una grafia morbida, tipicamente da ragazza. Anno si è poi 'servito' dello staff femminile della Gainax, il suo studio di animazione, per il cosiddetto kiss-mark (il segno delle labbra lasciato dal rossetto). Nella riproduzione italiana di questa fotografia **[cfr NF]** sia le scritte che il kiss-mark sono invece opera di Claudia Cangini, art director della Dynamic Italia e disegnatrice del fumetto fantasy-demenziale *Terry's Angels*.



Dettagli incredibili...

● Alla fine della panoramica sullo *Schermo Principale* del *Centro di Comando Operativo* della Nerv, che in una scena all'inizio dell'episodio visualizza le possibili direzioni previste dal 3° Angelo, si può notare una pianta di Neo Tokyo-3, dove sono visibili le varie *aree* della città **[cfr MF]**.

● In una delle primissime scene dell'episodio, si possono notare le tre mappe tridimensionali interne al *Centro di Comando Operativo* della Nerv **[cfr EF]** riflettersi sugli occhiali dell'impassibile Gendo Ikari, così come per tutto l'episodio vi si riflettono le immagini visualizzate dallo *Schermo Principale* posto dinanzi al *Ponte di Comando*.

● L'entrata in campo dei missili guidati lanciati della armate delle Nazioni Unite è accompagnato da un rapidissimo effetto di sfocatura, dovuto al calore sprigionato dai loro propulsori. Un tocco di realismo davvero magistrale.

● Dopo l'esplosione della *mina N²*, una inquadratura in campo lunghissimo mostra chiaramente l'automobile di Misato, ribaltata dalla conseguente onda d'urto, e i segni lasciati dal suo 'cammino' sul terreno. Nella stessa immagine sono però visibili sul terreno anche due crateri, forse anch'essi generati da delle esplosioni, e quelle che appaiono come le impronte del 3° Angelo, a probabile testimonianza di un precedente passaggio del misterioso essere sullo stesso territorio poi attraversato in auto da Misato e Shinji.

Una scena da 'fare a pezzi'

● Per tutto l'episodio, i vetri dell'auto di Misato mostrano spesso splendidi riflessi, dettagli posti ancora una volta per conferire maggiore realismo alle immagini. Durante il battibecco tra Shinji e Misato, il riflesso delle nuvole sul parabrezza del veicolo, visibile solo per pochi istanti, è particolarmente ammirevole.

● All'inizio della scena in cui Misato, innervosita dalla critica di Shinji, guida bruscamente la sua auto verso una galleria, per un solo frame si può notare la scritta 'Alpine Renault' **[cfr EF e EW]** sullo spoiler della vettura.

● Quando il 3° Angelo distrugge l'elicottero che imbarca la telecamera che lo sta riprendendo **[cfr EF]**, solo per pochissimi frame, l'immagine visualizzata sullo *Schermo Principale* della Nerv si trasforma prima in una specie di mosaico distorto, mostra quindi un effetto neve, ritorna per un fotogramma sull'immagine nuovamente distorta, per poi passare stabilmente al precedente effetto neve, anch'esso riflesso sugli occhiali di Gendo.

● Nella PARTE B di questo episodio Misato non ha più i vistosi orecchini che ha sfoggiato in tutta la precedente PARTE A, ma ne indossa invece un paio molto più discreto. Probabilmente quando Misato entra nel Quartier Generale della Nerv passa alla tenuta da lavoro, più sobria anche negli accessori.

● Nella scena in cui Gendo parla con Shinji i suoi occhiali riflettono spesso l'immagine del figlio visualizzata da alcuni monitor vicini. Facendo attenzione si può però notare che, accavallati al riflesso di Shinji, attraverso le lenti sono visibili anche gli occhi dello stesso Gendo, filtrati con uno splendido effetto di trasparenza.

● Il punto più grandioso del primo episodio è probabilmente la scena del lancio dell'Eva-01, forse uno dei meglio riusciti e più spettacolari nella storia degli anime di robot. In questa scena, c'è in particolare la sequenza dell'uscita in superficie dell'Eva che è tanto veloce e dettagliata da meritare di essere vista fotogramma per fotogramma.

Le lattine di birra Yebisu

Episodio 2: Soffitti sconosciuti
THE BEAST

● La battuta di Misato «Aah, l'aria condizionata è proprio una grande invenzione, un trionfo della scienza umana!» dovrebbe suonare familiare alle orecchie di tutti i fan della Gainax: praticamente la stessa frase viene infatti pronunciata anche dal piccolo Jean nella serie *Fushiji no Umi no Nadia* (Nadia del mare meraviglioso, visto in Italia con il titolo de *Il mistero della Pietra Azzurra*), altro grande successo firmato dagli autori di *Evangelion*. Tutti coloro che hanno individuato da soli questa piccola citazione umoristica meriterebbero davvero i complimenti dei Gainax stessi.

● La canzone di musica pop che si può sentire durante la scena del *convenience store* si intitola *You are the only one* e proviene dalla raccolta *Lilia ~from Ys~*, un *image album* (ovvero un album contenete brani originali ispirati a un prodotto preesistente) tratto dal videogioco intitolato appunto *Ys*. La cantante è Kotono Mitsuishi, nota in Giappone anche come doppiatrice di cartoni animati per aver prestato la voce a Usagi Tsukino (in Italia, Bunny) in *Sailormoon* e alla stessa Misato Katsuragi in *Evangelion*. Questo brano appare nella serie come ospite e non è pertanto presente in nessuno dei CD che ne contengono la colonna sonora.

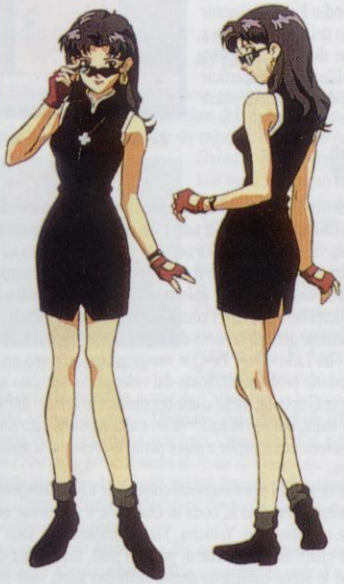
● La birra *Yebisu*, delle cui lattine il frigo di Misato è praticamente colmo **[cfr EF]**, esiste realmente. Pertanto nella versione televisiva di *Evangelion* andata in onda in Giappone il suo nome era stato modificato nel diverso, ma ugualmente riconoscibile, Yebichu. Simili stratagemmi sono spesso utilizzati nel mondo dell'animazione per citare ditte e marche di prodotti reali, ma la cosa davvero particolare è che nel caso di *Evangelion* le scene contenenti questo dettaglio siano state ritoccate appositamente per l'edizione home video. Anche in molte altre sequenze sono presenti simili citazioni di prodotti o marche realmente esistenti (come ad esempio per le evidenti bottiglie di *Coca-Cola* o *Cointreau*) disseminate nei vari episodi per la gioia dei più attenti.

● I seni che sobbalzano sono, per quanto riguarda l'animazione di fantascienza, un'invenzione della Gainax. Le radici di questa tradizione vanno ricercate nel mitico *Daicon IV opening anime*, un film d'animazione del 1983 alla realizzazione del quale partecipò lo staff Gainax, prima ancora che la Gainax avesse questo nome. In questo secondo episodio di *Evangelion*, nella sequenza della battuta «Eh no, non essere pretenzioso!» il seno di Misato sobbalza splendidamente.

● L'inizio del flashback che alla fine del secondo episodio riporta la narrazione sul combattimento tra Eva e 3° Angelo è preceduto da due rapidissime sequenze di immagini che rappresentano lo stato confusionale dei ricordi di Shinji. Guardando la sequenza fotogramma per fotogramma si potranno osservare le preziose particolarità di queste immagini: alcune di queste compaiono rovesciate, altre presentano colorazioni del tutto surreali, altre ancora appaiono come rappresentazioni astratte, e infine un'immagine del 3° Angelo presenta una caratteristica 'scomposizione a mosaico'. Il dettaglio più interessante è però legato all'ultima immagine della seconda sequenza, un primissimo piano di Shinji in visione grandangolare. Questo stesso disegno, trattato con l'uso del computer, viene poi utilizzato per la breve inquadratura 'ad effetto' del protagonista che precede l'entrata in stato di *berserk* dell'Eva-01 in una delle successive scene di battaglia.

Il morbido seno di Misato

Art gallery

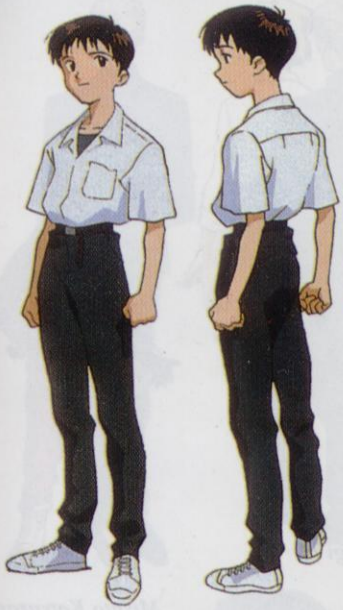


Misato Katsuragi

Automobile di Misato
(Alpine Renault A310)

Automobile di Misato
(Interno)

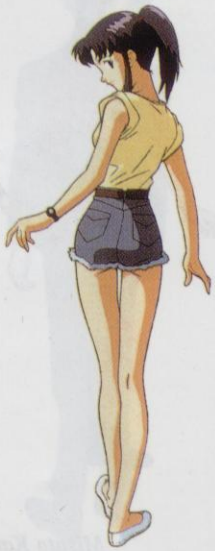
Main Files | Explanation Files | Note Files | Eva World



Shinji Ikari

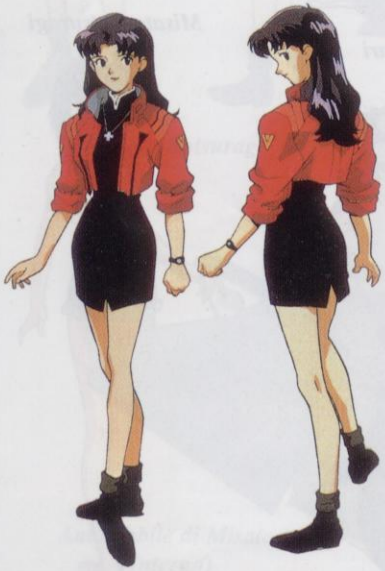
Misato Katsuragi

PenPen



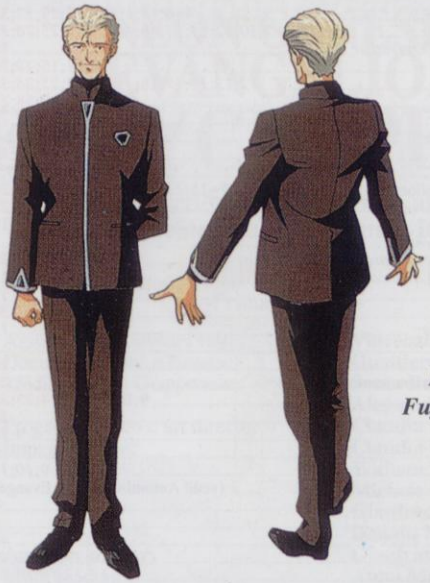
Ritsuko Akagi

Misato Katsuragi
(Episodio 2)



Misato Katsuragi

Main Files | Explanation Files | Note Files | Eva World



Kozo
Fuyutsuki

Gendo
Ikari

3° Angelo: 4~6;15;16;25;27;29;32;33;40
Agenzia Speciale Nerv: 7;10;12;13;17;18;19;20;21;25;28;33;40
Centro di Comando Operativo: 15;40
Ponte di Comando: 10;11;15;19;26;40
Quartier Generale: 12;13;15;17;18;19;20;21;25;28;31;40
Reparti e sezioni: 7;18;21;27
Schermo Principale: 15;16;40
Simbolo: 18
Angeli: 7;12;18;28
A.T.Field: 5;7;33
Automi umanoidi Evangelion: 7~11;12;18;21;22;23;24;25;26;32
Centro di Controllo: 10;11;19;22;26
Comandi Indotti: 10;19
Fase di Raffreddamento: 11
Lancio, rampe d'uscita e preparativi di lancio: 25;41
Strutture (e blocchi) di ancoraggio: 11;25
Berserk: 11;27
Birra Yebisu: 30;41
Capsula di Stazionamento: 11;31
Central Dogma: 21
Children: 22;23
Commissione per il Perfezionamento dell'Uomo: 7;18;22;27
Connessione nervosa: 9;10;11;23;24;25;26;32
Convenience Store: 28;41
Curve Armoniche: 9;10;19
Diadema d'Interfaccia: 9;24
Entry Plug: 9;10;11;23
Evangelion: (vedi: Automi umanoidi Evangelion)
Fase di Connessione: 9;11
Fly me to the Moon: 33
Gainax: 40;41
Gendo Ikari: 15;18;19;27;31;40;41;45
Geo front: 12;13;18;20;21;28
Hideaki Anno: 40
Interfaccia Neurale (e Cerebrale): 9;10;26
Istituto Marduk: 10;22
Keel Lorenz: 27
Kotono Mitsuishi: 41
Kozo Fuyutsuki: 15;18;45
Leve di controllo: 9;11;23
Makoto Hyuga: 19
Maya Ibuki: 19;27;32
Mina N°: 5;6;14;17
Misato Katsuragi: 17;18;21;23;25;27;28;29;30;31;32;38;40;41;42~44
Abitazione: 29
Automobile: 16;17;40;42
Fotografia: 34;40
Nazioni Unite (UN): 5;15~16;18;27;40
Neo Tokyo-3: 12~13;15;18;20;28;31;39;40
Edifici Armati: 12;28
Edifici Cielo: 13;20;28
Edifici Corazzati: 12;13;28
Torri Solari: 13;17
Nervo A10: 9;24~25
PenPen: 30
Plug Suit: 9;22~23
Progetto E: 7;18
Progetto per il Perfezionamento dell'Uomo: 27;36
Rapporto Marduk: 22
Ritsuko Akagi: 7;21;26;27;30;32;40;41;44
Shigeru Aoba: 19
Shinji Ikari: 17;18;19;22;23;24;25;26;28;29;30;31;32;33;37;38;39;40;41;43
Sincografie: 9
Tasso di Sincronia: 9;10;11;19;32
Third Children: 22
Umbilical Cable: 8;10;24
Unità Eva-00: 6;22;31
Unità Eva-01: 6;7;25;26;27;29;32;33

NEON GENESIS EVANGELION ENCYCLOPEDIA

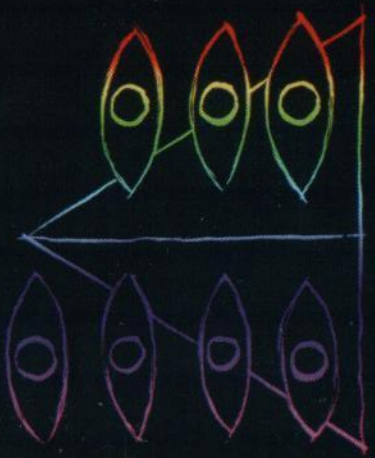
Ideata e scritta da: **Gualtiero Cannarsi**
Prodotta e realizzata da: **Dynamic Italia s.r.l.**

Volume 0:1
-Prima ristampa-

Assistente alla stesura testi: **Vincenzo Martella**
Documentazione e ricerca: **Gualtiero Cannarsi**
Traduzioni dal Giapponese: **Sonia Bellini**
Alessandro Cannarsi
Progetto grafico e art director: **Claudia Cangini**
Impaginazione: **Claudia Cangini**
William Ventura
Michele Gelli
Gianfranco Calvitti
Donato Mazzoli
Archivio grafico: **Gianfranco Calvitti**
Proof reading: **Anna Marani**
Vincenzo Martella
Indice analitico a cura di: **Gualtiero Cannarsi**
Relazioni con il Giappone: **Federico Colpi**
Coordinamento editoriale: **Francesco Di Sanzo**
Supervisione generale: **Gualtiero Cannarsi**

Hanno collaborato:
Giuseppe Nelva (consulenza tecnico-militare)
Alessandro Cannarsi (consulenza scientifica e ingegneristica)
Mafalda Cipulli (consulenza medica neurologica)
Federico Colpi (consulenza socio-culturale giapponese)
Sonia Bellini (consulenza linguistica giapponese)

Si ringraziano inoltre:
Anna Colantonio, Emilio Cannarsi, Enrica Russi, Massimo Bellini, Carlo Levy, Giampaolo Saetti, Graziella Bulzaga, Hideaki Anno, GAINAX

Neon Genesis Evangelion: ® & © 1995 Gainax/Project Eva. - TV Tokyo. All rights reserved.
Edizione italiana: ® & © 1995 Gainax/Project Eva. - TV Tokyo. Tutti i diritti riservati.
℗ 1997-1998 Dynamic Italia srl, a Company Associated with Dynamic Planning Inc., Japan, and member of the Dynamic Group of Companies (Europe).

Neon Genesis Evangelion Encyclopedia: © 1997-1998 Dynamic Italia srl.
Tutti i diritti letterari sono riservati dell'autore.
Per tutte le immagini: ® & © 1995 Project Eva./ Gainax - TV Tokyo. Tutti i diritti riservati.
Questo volume dell'Encyclopedia è parte integrante della videocassetta Genesis 0:1 della serie Neon Genesis Evangelion e pertanto non può in nessun caso essere venduto separatamente.
La duplicazione e la contraffazione di quest'opera, la sua riproduzione parziale o totale, operate senza l'autorizzazione di Dynamic Italia srl sono severamente vietate.
Chiunque operi tali violazioni sarà perseguibile ai sensi di legge.